

**IMPLEMENTASI MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN SKI
KELAS IV MI RAUDHATUS SHIBYAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



OLEH :

M. MURSYID AKBAR

NIM. 21591121

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP**

2025

Hal: Pengajuan Sidang Munaqosyah

Kepada

Yth. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah

Di-

Curup

Assalamualaikum Wr.Wb

Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat skripsi saudara **M Mursyid Akbar** yang berjudul **Implementasi Media Monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran SKI kelas IV MI Rhaudhatus Shibyan** sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb

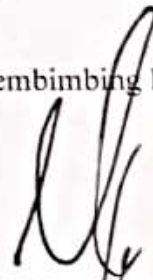
Curup, 6 Januari 2026

Pembimbing I



Dr. Aida Rahmi Nasution, M. Pd. I
NIP. 198412092011012009

Pembimbing II



Muksal Mina Putra, M. Pd. I
NIP. 19870403201811001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M Mursyid Akbar
NIM : 21591121
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah
Judul : Implementasi Media Monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran SKI kelas IV MI Rhaudhatus Shibyan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini sepanjang pengetahuan penulis belum pernah diajukan oleh orang lain atau diterbitkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana disuatu Perguruan Tinggi, kecuali secara tertulis diacu atau dirujuk dalam naskah dan disebutkan sebagai referensi. Apabila kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, agar dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 6 Januari 2026

Penulis,



M Mursyid Akbar
NIM. 21591121



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 Kode Pos 39119
Website : iaincurup.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 252 /In.34/F.T/I/PP.00.9/03/2026

Nama : M. Mursyid Akbar
NIM : 21591121
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Implementasi Media Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran SKI Kelas IV MI Raudhatus Shiblyan

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Senin, 02 Maret 2026
Pukul : 09.30 s/d 11.00 WIB
Tempat : Ruang 5 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketna,

Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd
NIP. 19811209 201101 2 009

Sekretaris,

Muksal Milla Putra, M.Pd
NIP. 19870403 201801 1 001

Penguji I,

Dra. Suslawati, M.Pd
NIP. 19660904 199403 2 001

Penguji II,

Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd
NIP. 19900401 202312 2 046

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah



Prof. Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd
NIP. 197409212000031003

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan dalam jiwa dan raga, selalu melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Implementasi Media Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran SKI Kelas IV Mi Raudhatus Shibyan”** ini dapat diselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam semoga Allah SWT selalu curahkan kepada suritauladan kita Nabi Muhammad SAW, semoga dengan bersholawat kepada beliau kita mendapatkan syafaat pada akhir akhir zaman.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi dan melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana S1 Program Studi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Dalam penulisan dan penyelesaian skripsi ini banyak hal yang akan menjadi pembelajaran yang sangat berguna terutama bagi penulis, dengan demikian penuh kerendahan hati, maka penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah Suhanallahu Ta’Ala, dan mengucapkan terimakasih kepada yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd., selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
2. Bapak Prof. Dr. Yusefri, M.Ag, selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
3. Bapak Prof. Dr. Muhammad Istan, SE., M.Pd., MM selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
4. Bapak Dr. Nelson, S.Ag, M.Pd.I selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup
5. Bapak Prof. Dr. Sutarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah

6. Bapak Dr. Sakut Ansori, S.Pd.I,M.Hum selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah
7. Ibu Dr. Bakti Komala Sari, M.Pd selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah
8. Bapak Agus Rian Oktor, M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup
9. Ibu Wiwin Arbaini Wahyuningsih, M.Pd selaku penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi kepada penulis selama kuliah di IAIN Curup
10. Ibu Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I selaku pembimbing I dan Bapak Muksal Mina Putra, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini.
11. Bapak Jonhili Napris, S.Pd.I selaku kepala sekolah MI Rhaudhatus Shibyan yang telah memberikan izin penelitian sehingga peneliti ini dapat terselesaikan.

Demikian skripsi ini penulis buat, semoga dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Atas bantuan dan partisipasinya yang telah diberikan kepada penulis semoga menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT dan mendapat balasan yang setimpal, amiin yaa robbal alamin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Curup, Desember 2025

Penulis,

M. MURSYID AKBAR

NIM. 21591121

MOTTO

***“Allah tidak membebani seseorang
melaikan sesuai dengan kesanggupannya”.***

Q.S Al-Baqarah Ayat 286

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Skripsiku Untuk :

1. Rasa syukur hamba panjatkan kepada-Mu Ya Allah, Engkau yang maha kaya, ilmu pengetahuan yang sangat luas dan tak terbatas, Engkau yang maha mulia, atas keberkahan dan Rahmat-Mu hamba dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Teristimewa kepada ayah tercinta Jonhili Napris dan Ibu Marhidayah yang telah membesarkan, mengasuh dan memberikan dukungan baik bentuk materi, serta doa yang selalu mengiringi langkahku dengan segala urusan yang dijalani. Semoga Allah SWT membalas dengan kebaikan yang tiada henti. *Amiin Yaa Allah*
3. Terkhusus kepada Adek Iqbal Maliquzahir dan M Furqan, yang telah memberikan dukungan dan motivasi sehingga penulis bersemangat untuk menyelesaikan setiap permasalahan hingga penyelesaian skripsi ini.
4. Seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan masukan dan memberi motivasi untuk lebih fokus dalam dunia perkuliahan.
5. Sahabat saya Arpan Efendi S.Pd yang telah membantu saya dan selalu menjadi teman dalam mencurahkan segala keluh kesah, dan selalu memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini, terimakasih banyak saya ucapkan telah menjadi sahabat saya di Ma'had Al-Jami'ah IAIN Curup. Semoga hubungan baik ini sampai maut memisahkan dan bersatu di *Jannah-Nya Esok. Amiin Ya Allah.*

6. Dan terima kasih untuk, Intan purnama, Enggita pratista, Agnes sarza, Hiri yansah, Ramta irawan yang telah memberikan dukungan dan semangat, serta motivasi untuk meraih gelar ini. Semoga hubungan baik ini sampai maut memisahkan dan bersatu di *Jannah-Nya* Esok. *Amiin Ya Allah*.
7. Teman-teman seperjuangan di lokal PGMI angkatan 2021, KKN serta PPL yang telah berjuang dalam proses perkuliahan hingga selesai penulisan skripsi ini.
8. Almamater IAIN Curup.

ABSTRAK

**IMPLEMENTASI MEDIA MONOPOLI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN SKI KELAS IV
MI RAUDHATUS SHIBYAN**

Oleh:

M. Mursyid Akbar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses implementasi media monopoli dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) serta bagaimana media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Raudhatus Shibyan. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran SKI akibat metode pembelajaran yang monoton. Media monopoli kemudian dikembangkan sebagai alternatif pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu melibatkan siswa secara aktif.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam dengan kepala sekolah, waka kurikulum, wali kelas IV, serta dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media monopoli dalam pembelajaran SKI dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu: (1) perencanaan, berupa penyusunan RPP, pembuatan papan monopoli, kartu soal, dan aturan permainan; (2) pelaksanaan, yaitu penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran kelompok yang membuat siswa lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi; serta (3) evaluasi, melalui tanya jawab, diskusi, dan pengamatan perubahan motivasi siswa. Media monopoli terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terlihat dari meningkatnya minat, keaktifan, kerjasama kelompok, dan pemahaman materi SKI. Siswa menjadi lebih antusias, tidak mudah bosan, serta menunjukkan ketertarikan untuk mempelajari SKI lebih mendalam.

Kata Kunci : *Media Monopoli, Motivasi Belajar, Pembelajaran SKI, Siswa Kelas IV.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Pertanyaan Penelitian.....	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. Monopoli.....	17
3. Motivasi Belajar.....	25
4. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).....	40
B. Kajian Penelitian yang Relevan	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	46
B. Jenis Penelitian.....	47
C. Tempat Dan Waktu Penelitian	47
D. Subjek Penelitian	48
E. Teknik Pengumpulan Data.....	48

1. Perenca-naan Penggunaan Media Monopoli	49
2. Pelaksanaan Penggunaan Media Monopoli	50
1. Minat dan Kesenangan Belajar	50
2.Keaktifan dan Partisipasi	51
1. Perenca-naan Penggunaan Media Monopoli	52
2. Pelaksanaan Penggunaan Media Monopoli	52
1. Minat dan Kesenangan Belajar	53
2.Keaktifan dan Partisipasi	54
F. Teknik Analisis Data.....	55
G. Teknik Keabsahan Data	57

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian	59
B. Pemaparan Proses Pengumpulan Data.....	64
C. Hasil Penelitian	65
D. Pembahasan Penelitian.....	90

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	105
B. Saran.....	106

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Sarana Dan Prasarana Madrasah Ibtida'iyah Raudhatul Sholihah	
Gunung Agung.....	62
Tabel 4. 2 Nama-Nama Guru Madrasah Ibtida'iyah Raudhatul Sholihah Gunung	
Agung.....	65
Tabel 4. 3 Jumlah Siswa Kelas IV Guru Madrasah Ibtida'iyah Raudhatul Sholihah	
Gunung Agung.....	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aktivitas yang dilakukan dimana proses belajar dan mengajar terjadi dengan pola sistematis yang bertujuan untuk memanusiakan manusia, serta mengajarkan mereka bagaimana merancang dan merencanakan masa depannya. Berkaca pada sejarah juga merupakan suatu keniscayaan yang harus dilakukan oleh manusia, untuk memastikan kegagalan dan keberhasilan umat manusia di masa lalu, dan kemudian manusia sendirilah yang menentukan masa depannya berdasarkan refleksi sejarah.¹ Pendidikan adalah proses yang berkelanjutan, Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan.²

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 BAB 1 Pasal 1 mendefinisikan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan

¹ Amalia Syurgawi and Muhammad Yusuf, 'Metode Dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', *Maharot: Journal of Islamic Education*, 4.2 (2020), p. 175, doi:10.28944/maharot.v4i2.433.

² Yayan Alpian et al., "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia," *Jurnal Buana Pengabdian* 1, no. 1 (2019): 66–72.

dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³ Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan sangat penting untuk kehidupan bermasyarakat. Pendidikan di Indonesia menawarkan banyak pengetahuan, termasuk pengetahuan moral, agama, dan disiplin, antara lain.

Islam sangat memperhatikan masalah pendidikan, untuk mencari dan menuntut ilmu pengetahuan. Sebagaimana Allah memerintahkan kepada seluruh umat manusia untuk mempelajari ilmu pengetahuan yang terkandung dalam al-Quran surat al-Mujaadilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُم تَفْسَحُوا فافْسَحُوا لِقَوْلِ اللَّهِ لَكُمْ ۖ وَإِذَا قِيلَ أَوْشَرُوا فَأَوْشَرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”¹ (QS: Al-Mujaadilah Ayat: 11).

Proses interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran akan meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari. Oleh karena itu untuk membantu mencapai keberhasilan pembelajaran seorang guru harus menggunakan model pembelajaran yang menarik. Salah satunya adalah dengan menggunakan media monopoli. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran juga

³ Presiden Republik Indonesia, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi, 2003.

melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadi proses belajar (*learning process*). Pembelajaran juga menaruh perhatian pada bagaimana seseorang (guru) mempengaruhi orang lain (siswa) agar terjadi proses belajar.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian siswa terutama mempelajari Sejarah Kekhalifahan Umayyah. Siswa mengatakan bahwa masih banyak peristiwa yang terjadi pada masa Kekhalifahan Umayyah belum terungkap secara fakta atau peristiwanya masih banyak menyimpan misteri sampai sekarang sehingga membuat sebagian siswa mengalami kesulitan dalam belajar.⁴

Media pembelajaran berbasis permainan monopoli didukung oleh teori Pembelajaran Konstruktivis, yang dipelopori oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Menurut teori ini, pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi sosial. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif, memungkinkan siswa untuk belajar melalui eksplorasi dan diskusi dengan teman sekelas. Dengan menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran, siswa dapat mengalami konsep-konsep secara langsung dan mengkonstruksi pengetahuan mereka secara lebih mendalam.

⁴ Suhendrianto, 'Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalsri Kec. Wlingi Kab. Blitar', *Universitas Islam Negeri Malang Maulana Malik Ibrahim Malang.*, 2017.

Teori Motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan oleh John Keller juga relevan dengan penelitian ini. Model ARCS menekankan pentingnya empat elemen utama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa: perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli menarik perhatian siswa dengan formatnya yang menyenangkan dan interaktif, memastikan relevansi dengan materi pembelajaran yang diajarkan, membangun kepercayaan diri siswa melalui pengalaman sukses dalam permainan, dan memberikan kepuasan melalui pencapaian tujuan permainan. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga dalam memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias.

Beragam jenis permainan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, tinggal bagaimana kemampuan seorang pendidik dalam mengemasnya menjadi media pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan media berbasis permainan monopoli.⁵ Permainan monopoli sendiri adalah permainan tradisional yang sangat populer dikalangan remaja hingga orang dewasa.

Dengan mendasarkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada teori Pembelajaran Konstruktivis, Belajar Berbasis Permainan, dan Motivasi (ARCS), penelitian ini menunjukkan bahwa

⁵ Muhammad Iqbal Zuwandi and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmatika Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Website Untuk Meningkatkan Minat Dan Kemandirian Belajar Siswa', *Journal of Classroom Action Research*, 5.4 (2022) <<http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>>.

integrasi elemen permainan dalam proses belajar dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Validasi dari para ahli dan respons positif dari siswa memperkuat potensi media ini sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menarik. Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal sampel dan cakupan materi, temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut dan penerapan media serupa di berbagai mata pelajaran dan konteks pendidikan yang lebih luas. Dengan demikian, inovasi dalam metode pembelajaran melalui permainan seperti ini dapat menjadi strategi yang bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah MI Rhaudhatus Shibyan tentang implementasi media monopoli untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV, siswa kurang tertarik pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI), dikarenakan pada saat proses pembelajaran sangat membosankan. Namun, ketika peneliti melihat kembali, tampak berbeda. Ini karena penggunaan media monopoli, yang membuat proses belajar menjadi sangat menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan wawancara yang peneliti lakukan.

Menurut Ibu Marhidayah (A.Md.) selaku wali kelas IV MI Rhaudhatus Shibyan mengatakan bahwa siswa sebelum menggunakan media monopoli siswa kurang mau belajar pembelajaran SKI di karenakan siswa sangat membosankan akan tetapi, setelah guru menggunakan media

monopoli para siswa sangat berantusias untuk belajar, karena media monopoli sangat menyenangkan pada proses belajar berlangsung.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Media Monopoli (Monopoli Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Raudhatus Shibyan Desa Gunung Agung Semende Sumatera Selatan”.

B. Fokus Penelitian

Karena terlalu luas masalah penelitian maka peneliti hanya memfokuskan masalah Implementasi Media Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran SKI Kelas IV MI Raudhatus Shibyan.

C. Pertanyaan Penelitian

Dari konteks permasalahan yang telah diuraikan diatas, terdapat beberapa pernyataan masalah, yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana Implementasi media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran SKI materi sejarah kebudayaan islam kelas IV di MI Raudhatus Shibyan?
2. Bagaimana upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Raudhatus Shibyan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana Implementasi media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran SKI materi sejarah kebudayaan islam kelas IV di MI Raudhatus Shibyan.
2. Untuk mengetahui upaya dalam meningkatkan motivasi belajar kelas IV MI Raudhatus Shibyan.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai nilai praktis dan teoritis, peneliti mengantisipasi manfaat dari penelitian sebagai berikut:

a. Secara Praktis

Tujuan dan penelitian ini adalah untuk melakukan penelitian terhadap implementasi media eksklusif dan memberikan gambaran langkah- langkah yang tepat dalam proses implementasi media untuk memperluas pengetahuan pedagogi guru Madrasah Ibtidaiyah.

b. Secara Teoritis

1. Penelitian ini digunakan sumbangsih media pembelajaran yang telah dikembangkan ini terhadap pengelolaan pendidikan tingkat Madrasah Ibtidaiyah untuk mempermudah kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi peneliti, penelitian ini merupakan perluasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala pengetahuan dari berbagai teori dan metode pengembangan media yang telah diteliti oleh peneliti.

3. Bagi siswa, penelitian ini dapat memperluas pengetahuan siswa, menjadikan proses pembelajaran memotivasi dan menarik, serta meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi guru, guru dapat mengimplemetasikan media pembelajaran baru dan konsep pembelajaran yang menyenangkan agar pembelajaran memberikan kegembiraan bagi siswa dan pembelajaran tidak menjadi monoton.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan suatu kegiatan belajar”. Media berasal dari bahasa latin *medius* yang mempunyai arti perantara, atau pengantar. Makna tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima. Dengan demikian, media pembelajaran memberikan penekanan pada posisi media sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang untuk belajar. Dengan kata lain, pada saat kegiatan belajar berlangsung bahan belajar (*learning material*) yang diterima siswa diperoleh melalui media. Definisi pembelajaran diartikan sebagai interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Setyosari dan Sihkabuden menuliskan dalam bukunya Media Pembelajaran bahwa “media adalah suatu alat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam kegiatan komunikasi antara komunikator (penyampai pesan) dan komunikan (penerima pesan)”.

Sanjaya menyatakan bahwa “media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya”. Miarso bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.⁶

Hal ini sesuai dengan pendapat Lesle J. Briggs yang menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai “*the physical means of conveying instructional content. book, films, videotapes, etc.* Lebih jauh Briggs menyatakan media adalah “alat untuk memberi perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Sedangkan mengenai efektifitas media, Brown menggaris bawahi bahwa media yang digunakan guru atau siswa dengan baik dapat mempengaruhi efektifitas proses belajar dan mengajar.”⁷

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa definisi media adalah suatu alat yang memiliki fungsi sebagai perantara atau penghubung dari pengirim pesan ke penerima pesan dalam hal penyampaian informasi. media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala sesuatu bentuk kegiatan yang terkondisikan yang berguna untuk menambah pengetahuan, mengubah

⁶ Cepi Riyana, ‘Komputer Dan Media Pendidikan Di Sekolah Dasar’, *Wacana Prima*, 2012, pp. 1–39.

⁷ Riyana, ‘Komputer Dan Media Pendidikan Di Sekolah Dasar’.

sikap dan menambah keterampilan seseorang yang memanfaatkan media tersebut.

Media pembelajaran merujuk pada segala cara atau bentuk untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dengan tujuan membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa. Hal ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat menghasilkan interaksi yang efektif antara peserta didik dan pengajar.⁸ Teori belajar adalah teori dasar tentang bagaimana manusia belajar. Ini mengarah pada pengembangan pengetahuan, keterampilan atau sikap baru sebagai individu dengan informasi. Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran dan lingkungan.⁹

Media pembelajaran ialah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Kemudian menurut Aqib, “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar”

Menurut Ramayulis, media merupakan salah satu komponen komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator (pengirim pesan) menuju komunikan (penerima pesan). Media pembelajaran adalah

⁸ Faisal Anwar,dkk, “*Pengembangan Media Pembelajaran: Telaah Perspektif pada Era Society 5.0*”, (Makassar: CV. Tohar Media, 2022), 4.

⁹ Muhammad Hasan and others, “*Media Pembelajaran*”, Tahta Media Group, 2021.

segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalur pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Selanjutnya, Gearlach & Elly dalam Pupuh dan Sobry mengatakan bahwa media pembelajaran secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang mampu membangun suatu kondisi dimana siswa dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.¹⁰ Media pembelajaran sangat penting karena tanpa mereka, pembelajaran tidak dapat inovatif.

Menurut pernyataan di atas, media pembelajaran adalah jenis komunikasi yang dilakukan dengan cara menyampaikan pesan dari sumbernya kepada penerimanya melalui media tertentu. Dalam kasus ini, pesan yang dikomunikasikan adalah isi materi, sumbernya adalah guru, dan penerima pesan adalah siswa. Dan bagaimana Bagaimana media dirancang, disusun, dan dibuat memengaruhi keberhasilan penggunaan media pembelajaran. Untuk menjadi media yang efektif yang dapat mengubah perilaku siswa dan mempengaruhi proses belajarnya, diperlukan analisis menyeluruh dari berbagai aspek.

Berdasarkan apa yang telah disebutkan di atas, arti media telah berubah ke arah yang lebih luas. Dahulu, media digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi, yang berarti bahwa guru adalah sumber pesan utama; sekarang, media digunakan sebagai segala sesuatu yang

¹⁰ Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar...*, hlm 65

dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa, dan fokusnya adalah pada proses dan siswa sendiri. Berdasarkan penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan bentuk kegiatan yang terkondisikan yang membantu orang yang memanfaatkannya memperoleh lebih banyak pengetahuan, mengubah perspektif, dan meningkatkan keterampilan mereka.

a. Jenis-jenis pembelajaran

Rudy Bretz mengatakan, mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual, dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, dapat diuraikan kedalam empat jenis media pembelajaran, yaitu:

1) Media audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media : radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dll.

2) Media cetak

Media pembelajaran berbasis cetakan adalah bahan yang ditulis diatas kertas untuk pembelajaran serta informasi. Media pembelajaran cetak yang paling umum diketahui adalah buku teks, buku panduan, majalah dan brosur.

3) Media visual diam dan visual gerak

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak (*software*) yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak :¹¹

- a) Media visual diam contohnya foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain.
- b) Media visual gerak contohnya gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

4) Media audio visual diam dan audio visual gerak

Media audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya

¹¹ Kemendikbudristek, "Peraturan Menteri Pendidikan", *Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024*, 2024.

media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak.

- a) Media audiovisual diam diantaranya TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.
- b) Media audio visual gerak diantaranya film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dll.

Penggunaan media sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa. Aspek penting lainnya penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran. Media sangat penting sekali bagi anak usia dini, karena mereka belum mampu memahami sesuatu yang bersifat abstrak atau sesuatu yang tidak dapat ditangkap oleh panca indera mereka. Kehadiran media dapat membantu menghadirkan pembelajaran tersebut lebih nyata sehingga lebih mudah dicerna oleh anak.

Penelitian ini menggunakan media game monopoli di mana game monopoli ini termasuk di dalam jenis media pembelajaran Media Cetak yang artinya media ini dibuat dari bahan kertas untuk membuat siswa merasa tertarik dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

- b. Kelebihan dan Kekurangan

Media Pembelajaran Menurut pendapat Azhar, penggunaan media pembelajaran amatlah penting kelebihan dan kekurangan media pembelajaran tersebut dapat dilihat sebagai berikut :¹²

Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi untuk belajar.

- 1) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 2) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.
- 3) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Sedangkan kekurangan dalam media pembelajaran adalah :

- a) Membuat siswa menjadi lebih cepat bosan.
- b) Tidak efektif penyampaian jika terlalu banyak audiens.
- c) Penyampain materi tidak akan dipahami oleh siswa jika suara pengajar tidak terdengar.

Memilih media pembelajaran sangat penting untuk siswa dan juga guru, berdasarkan uraian kelebihan dan kekurangan media pembelajaran di atas guru dapat melihat bagaimana media pembelajaran

¹² Ralph Adolph, "*Media Pembelajaran*", 2016, pp. 1–23.

yang cocok untuk diterapkan di setiap pembelajaran yang akan dilakukan agar siswa menjadi lebih tertarik saat belajar dan tidak merasa bosan saat di dalam kelas.

2. Monopoli

Monopoli merupakan singkatan dari “Monopoli Edukasi Spesial Kreatif Inovatif. Media ini dirancang dengan papan permainan, kartu dan pion, yang semuanya disesuaikan dengan materi kelas IV, seperti SKI Setiap petak dalam papan permainan berisi soal-soal yang harus dijawab oleh siswa untuk dapat melanjutkan permainan.¹³

Piaget berpendapat, anak-anak belajar dengan membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Melalui Media Monopoli, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengalami proses pembelajaran yang menyenangkan.¹⁴

Adapun Media Monopoli dirancang untuk memenuhi keempat aspek, antara lain.

- 1) Meningkatkan Motivasi Belajar: Permainan yang interaktif membuat siswa lebih antusias dalam belajar.
- 2) Mengembangkan Kerja Sama: Permainan kelompok melatih kemampuan sosial siswa.
- 3) Memperkuat Pemahaman Materi: Soal-soal dalam permainan membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam.

¹³ Keller, J. M, “*Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer, 2021.

¹⁴ Ivon Maryati Widiya, “*Pengembangan Media Gambar Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia*”, *Pendidikan Biologi*, 2020.

- 4) Melatih Berpikir Kritis: Strategi permainan menantang siswa untuk berpikir cepat dan tepat.

Media permainan monopoli merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Menurut Fitriyawani, Media permainan monopoli ini merupakan salah satu media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik, hidup, menyenangkan dan santai serta mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar secara aktif dalam memecahkan masalah masalah yang ada sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁵

Husna mengatakan Permainan monopoli adalah salah satu permainan papan dan berkelompok yang sangat terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak melalui proses menyewa, menjual dan dengan prinsip ekonomi yang dibuat lebih sederhana.¹⁶

Masgumelar dan Mustafa berpendapat, teori yang mendasari penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dalam pembelajaran mengacu pada yang menekankan pentingnya

¹⁵ Helena Costarica, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Struktur Bumi di MTS Yasmi Duri", Skripsi Sarjana Pendidikan, UIN Suska Riau, 2022. <[http://repository.uin-suska.ac.id/58363/2/Skripsi Helena Costarica.Pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/58363/2/Skripsi%20Helena%20Costarica.Pdf)>.

¹⁶ Masfi Sya'fiatul Ummah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sd", Sustainability (Switzerland), 11.1 (2019), Pp. 1–14 <<Http://ScioteCa.Caf.Com/Bitstream/Handle/123456789/1091/Red2017->

pembelajaran aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan.¹⁷

Roy Watson-Davis, menyatakan bahwa permainan dipilih karena dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang sulit dengan mengkonfersi materi pelajaran kedalam permainan monopoli. Media ini berhasil dengan baik sebagai media *General Certificate of Secondary Education (GCSE)*.¹⁸

Tedjasaputra (dalam Rahayu & Soeprajitno berpendapat, prinsip-prinsip permainan adalah sebagai berikut:

- 1) di- mainkan 2 orang atau lebih,
- 2) mempunyai tujuan-tujuan tertentu,
- 3) ada pemenang dalam setiap permainan.¹⁹

Dapat peneliti simpulkan beberapa uraian di atas, media game monopoli adalah media pembelajaran yang digunakan dengan cara bermain, yang dapat merangsang keaktifan siswa, semangat belajar, serta dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik.

1) Sejarah Permainan Monopoli

Sebelum monopoli sudah ada permainan serupa, diantaranya adalah *The landord''s Games* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie

¹⁷ Gazali Tawakal and Muhammad Ihsan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN Palopo', *Refleksi*, 13.1 (2024), pp. 125–34 <<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>>.

¹⁸ Anis Nuryati Suprpto, 'Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga Di Sma', *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 1, 2013, pp. 37–43 <<https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/view/2963>>.

¹⁹ Riyana, 'Komputer Dan Media Pendidikan Di Sekolah Dasar'.

untuk mempermudah orang mengerti bagaimana aturan tuan tanah memperkaya dirinya dan mempermiskin para penyewa.²⁰ Magie memperkenalkan permainan ini ditahun 1904. Walaupun permainan ini dipatenkan, tidak ada produsen yang memproduksi secara luas sampai tahun 1910 oleh *The Economic Game Company di New York*.

Selain melalui penjualan, permainan ini juga tersebar dari mulut ke mulut dan variasi-variasi lokal mulai berkembang. Salah satunya adalah yang disebut *Auction Monopoly* atau kemudian disingkat menjadi monopoli. Permainan ini kemudian dipelajari oleh Charles Darrow dan dipatenkan lalu dijual olehnya kepada Parker Brothers sebagai penemuannya sendiri. Parker mulai memproduksi permainan ini secara luas pada tanggal 5 November 1935.²¹

Menjelang tahun 1970-an, sejarah awal permainan terhapus. Kabar angin populer menceritakan monopoli dicipta oleh Charles Darrow menjadi cerita rakyat yang paling populer dan disertakan dengan keterangan permainan monopoli. Sejarah ini juga diceritakan dalam buku *The Monopoly Book: Strategy and Tactics of the World's Most Popular Game*, oleh Maxine 20 Brady yang dicetak dalam tahun 1974. Sejarah permainan monopoli sekali lagi menjadi tumpuan apabila Profesor Ralph Anspach membuat tuntutan daripada Parker Brothers dan syarikat induknya General

²⁰ Pramesty Tri Wardani, "Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa", 2016.

²¹ Monopoli Permainan ([https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_\(permainan\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan))) diakses pada 16 Februari 2017).

Mills, mengenai hak tanda perniagaan permainan monopoli. Tuntutan ini berlarutan hingga pertengahan tahun 1980-an dan status perundangan hak milik perniagaan permainan monopoli tergantung tanpa rumusan. Kini hak milik tanda perniagaan monopoli masih kekal bersama Parker Brothers. Hasbro, syarikat induk Parker Brother hanya mengiktiraf Charles Darrow untuk kewujudan permainan monopoli, tetapi tidak diberikan apa-apa ganjaran. Profesor Anspach menerbitkan buku mengenai penyelidikannya diberi tajuk *The Billion Dollar Monopoly Swindle* (Penipuan Monopoli Berbilion Dollar) dimana dia menghujahkan sejarah awal permainan monopoli dan perkembangan permainan tersebut.²²

2) Peralatan dan Teknik Permainan Monopoli

Secara umum, dalam permainan monopoli diperlukan peralatan sebagai berikut:²³

- a) Bidak atau pion untuk mewakili pemain,
- b) dua buah dadu yang masing-masing berisi 6 sisi,
- c) kartu hak milik untuk setiap properti. Kartu ini diberikan kepada pemain yang membeli properti itu. Di atas kartu tertera harga properti, harga sewa, harga gadai, harga rumah dan hotel,

²² Base Fish, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V Min 29 Kabupaten Bireuen Skripsi", 2507.February (2020), pp. 1–9.

²³ Prodi Pendidikan Fisika, "Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)", 88-99 2017.

- d) Papan permainan dengan petak-petak: 22 tempat, dibagi menjadi 8 kelompok berwarna dengan masing-masing dua atau tiga tempat,
- e) Uang-uangan monopoli,
- f) 32 rumah dan 12 hotel dari kayu atau plastik, dan
- g) Kartu-kartu Dana Umum dan Kesempatan.

Sedangkan teknik permainan secara singkat adalah sebagai berikut: Pemain mengocok dadu secara bergiliran, jika seorang pemain mendapatkan angka yang terbanyak, maka ia berhak main dahulu. Permainan dimulai dari petak start. Setelah itu bidak pemain dijalankan bergiliran sesuai angka dadu ke petak menurut anak panah. Di mana bidak pemain berhenti, maka tanah atau bangunan dapat dibelinya, dan membayar sewa jika tanah atau bangunan tersebut telah dimiliki orang, atau membayar pajak dan sebagainya. Dan jika dadu menunjukkan angka yang sama pemain tetap bisa berjalan, akan tetapi pada lemparan ketiga masih menunjukkan angka yang sama, maka pemain harus segera masuk penjara.²⁴

3) Langkah-langkah Penerapan Media Game Monopoli

Permainan monopoli juga memuat peraturan serta langkah-langkah yang dilakukan dalam permainan seperti :

²⁴ Suhendrianto, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar". 26-29 (2023).

- a) Setiap siswa memilih satu bidak. Jalannya bidak akan diatur dengan hitungan dadu. Dadu menunjukkan angka yang sama, maka mendapat satu kesempatan lagi.
- b) Setiap siswa berhak atas uang sebesar 250.000.
- c) Setiap siswa mematuhi perintah tertulis di papan permainan.
- d) Bila memasuki penjara, siswa akan beristirahat selama 3 kali putaran dadu.
- e) Siswa boleh membeli tanah.
- f) Bank berfungsi menukarkan uang. Bank tidak dijaga sehingga siswa harus bersikap jujur.

mengemukakan pendapat ahli di atas menggunakan langkah-langkah penerapan media game monopoli yaitu sebagai berikut :²⁵

- a) Papan permainan diletakkan diatas meja. Kartu kesempatan dan kartu kuis diletakkan terbalik didalam petak yang telah disediakan.
- b) Guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 orang.
- c) Masing-masing anggota kelompok melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang akan bermain terlebih dahulu.

²⁵ Universitas Tadulako, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Game Monopoli Pada Pembelajaran Ips Di Kelas VI SDN", 2022.

- d) Pemain melemparkan dadu, kemudian mulai berjalan dengan pion di petak start dan berjalan seterusnya sesuai dengan angka-angka yang tertunjuk di mata dadu.
- e) Pemain yang berhenti di bendera negara akan menyebutkan kehidupan social budaya terkait kondisi geografisnya dari negara tersebut.
- f) Pemain yang berhenti di penjara hanya lewat tidak akan masuk penjara.
- g) Pemain yang berhenti di penjara akan masuk penjara dan akan keluar apabila mendapatkan kesempatan.
- h) Pemain yang berhenti di kartu kesempatan mengambil kartu yang teratas, kemudian mendapatkan satu kesempatan yang tertera di kartu tersebut.
- i) Pemain yang berhenti di kartu kuis mengambil kartu yang teratas, Kemudian menjawab pertanyaan yang tertera di kartu tersebut. Jika pemain salah atau tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut, maka harus masuk penjara.

4) Manfaat Permainan Monopoli

Dalam permainan monopoli ini banyak manfaat yang dapat diperoleh siswa, diantaranya adalah:

- a. dapat meningkatkan interaksi sosial anak,
- b. mengasah kecerdasan, strategi dan ketrampilan bermain,
- c. mengenalkan perjalanan hidup,

- d. meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah,
- e. mengatur uang dengan bijak,
- f. anak dapat belajar tentang tujuan hidup.²⁶

5) Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Monopoli

Beberapa kelebihan dan kekurangan dari media permainan monopoli:

a) Kelebihan media pembelajaran monopoli

- 1) Pembuatannya sederhana.
- 2) Tidak membutuhkan ruangan yang besar untuk penyimpanannya.
- 3) Perawatan dan pemeliharaannya *relative* mudah.
- 4) Mudah dibawa dan dipindahkan.
- 5) Pemain dapat merasakan senang dan rasa ingin tahu.

b) Kekurangan media pembelajaran monopoli

- 1) Tidak dapat dimainkan perorangan (minimal 3 orang).
- 2) Hanya dapat untuk melatih pemahaman konsep.

3. Motivasi Belajar

Motivasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kontemporer, adalah keinginan atau dorongan yang timbul pada diri seseorang baik secara sadar maupun tidak sadar untuk melakukan

²⁶ Mainan Anak: Manfaat Bermain Monopoli (<http://sayangianak.com/mainan-anak-manfaat-bermain-monopoli/> diakses pada 16 Februari 2017)

sesuatu perbuatan dengan tujuan tertentu.²⁷ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan belajar sebagai proses aktif untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan, melalui latihan, yang seringkali menghasilkan perubahan tingkah laku atau pemahaman.

Menurut Sardiman mengatakan bahwa motivasi adalah daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak.²⁸

Teori Belajar Gagne, yaitu teori belajar yang merupakan perpaduan antara behaviorisme dan kognitivisme. Belajar merupakan sesuatu yang terjadi secara alamiah, akan tetapi hanya terjadi dengan kondisi tertentu, yaitu kondisi internal yang merupakan kesiapan peserta didik dan sesuatu yang telah dipelajari, kemudian kondisi eksternal yang merupakan situasi belajar yang secara sengaja diatur oleh pendidik dengan tujuan memperlancar proses belajar.²⁹

Selanjutnya Mc Donald mengatakan bahwa, *motivation is energy change within the person characterized arousal and anticipatory goal reactions*. Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif

²⁷ Peter Salim Dan Yenny Salim, “Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer” (Jakarta: Modern English, 1991), Hlm.997

²⁸ A.M. Sardiman. “Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar” (Jakarta : CV. Rajawali, 1990), Cet. Ke-12, hlm.73

²⁹ Muhammad Darwis Dasopang, "Membangun Transformasi Sosial Siswa SMP", 1 (2014), pp. 5-7.

(perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan tersebut berbentuk suatu aktifitas yang nyata berupa kegiatan fisik.³⁰

Lebih jelasnya tentang motivasi dapat dikemukakan pengertian menurut Susilo Martoyo, dalam bukunya manajemen sumberdaya manusia, menyatakan bahwa motivasi berarti pemberian suatu motif dalam menggerakkan seseorang atau yang dapat menimbulkan dorongan atau keadaan. Jadi dapat pula dikatakan bahwa motivasi adalah faktor yang mendorong orang untuk bertindak secara sederhana.

Dengan demikian motivasi berarti suatu kondisi yang mendorong atau menjadi sebab seseorang melakukan suatu perbuatan / kegiatan, yang berlangsung secara sadar. Dari pengertian tersebut berarti pula semua teori motivasi bertolak dari prinsip utama bahwa : “manusia (seseorang) hanya melakukan kegiatan yang menyenangkan untuk dilakukan.” Prinsip itu tidak menutup kondisi bahwa dalam keadaan terpaksa seseorang mungkin saja melakukan sesuatu yang tidak disukainya. Dalam kenyataanya kegiatan yang didorong oleh sesuatu yang tidak disukai berupa kegiatan yang terpaksa dilakukan, cenderung berlangsung tidak efektif dan efisien. Hal ini berarti juga yang menjadi prinsip utama dari segi psikologis, bagi manajemen dimuka bumi adalah menciptakan kondisi yang mampu mendorong setiap pekerja agar melaksanakan tugas-tugasnya dengan rasa senang dan puas. Dengan kata lain manajemen sebagai proses mendayagunakan orang lain untuk

³⁰ Syaiful Bhari Djamarah. “*Psikologi Belajar*” (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), hlm. 114

mencapai suatu tujuan, hanya akan berlangsung efektif dan efisien, jika para pekerja mampu memotivasi para pekerja dalam melaksanakan tugas-tugas dan tanggung jawabnya.³¹

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas- aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiap siagaan). Perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan di dahului dengan stimulus untuk mencapai adanya tujuan. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan atau daya penggerak dari dalam diri individu yang memberikan arah dan semangat pada kegiatan belajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang dikehendaki. Jadi peran motivasi bagi siswa dalam belajar sangat penting. Dengan adanya motivasi akan

³¹ Fish, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V Min 29 Kabupaten Bireuen Skripsi" 101-105 (2024).

meningkatkan, memperkuat dan mengarahkan proses belajarnya, sehingga akan diperoleh keefektifan dalam belajar.

Sardiman ada beberapa contoh dan cara untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah. Beberapa bentuk dan cara motivasi tersebut diantaranya:

- 1) memberi angka.
- 2) hadiah.
- 3) saingan atau kompetisi.
- 4) *ego-involvement*.
- 5) memberi ulangan.
- 6) mengetahui hasil.
- 7) pujian.
- 8) hukuman.
- 9) hasrat untuk belajar.
- 10) minat.
- 11) tujuan yang diakui.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi dapat ditumbuhkan melalui cara-cara mengajar yang bervariasi sehingga mampu menumbuhkan hasrat dan menarik perhatian siswa. Misalnya saja memberikan pujian, nilai yang tinggi, melakukan permainan yang menantang dan menuntut untuk berkompetisi dan lain sebagainya.

Dimyati dan Moedjiono menyatakan, perbedaan motivasi berdasarkan sifatnya menjadi dua yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang yang disebut motivasi intrinsik dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang disebut motivasi ekstrinsik. Hamalik mengemukakan, tiga fungsi motivasi, yaitu;

- 1) Mendorong timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan.
- 2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah.
- 3) Motivasi sebagai penggerak.

Mendorong timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan. Motivasi mendorong timbulnya kelakuan atau perbuatan. Tanpa adanya motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar. Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Motivasi sebagai pengarah yaitu berfungsi menggerakkan perbuatan ke arah pencapaian tujuan yang diinginkan. Motivasi berfungsi penggerak. Motivasi ini berfungsi sebagai mesin, besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu pekerjaan atau perbuatan.³²

Hal yang sama juga dikemukakan oleh Abu Ahmadi belajar merupakan suatu bentuk pertumbuhan atau perbuatan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku berkat pengalaman dan latihan.³³ Sedangkan Biggs (dalam Muhibbin Syah, mengemukakan pengertian belajar dalam tiga macam rumusan, yaitu:

³² Nur Amaliah, Puja Lestari, and Zahwa Annadzira, "*Pengaruh Teknologi Terhadap Motivasi Belajar Siswa*", 2, 2025.

³³ Harbeng Masni, "*Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*", *Dikdaya*, 5.1 (2015), pp. 34–45.

rumusan kuantitatif, rumusan institusional dan rumusan kualitatif. Secara kuantitatif (jumlah), belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Jadi, belajar dalam hal ini dipandang dari sudut berapa banya materi yang dikuasai siswa.³⁴

a. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Motivasi memiliki fungsi yang sangat penting bagi siswa. Karena dengan motivasi yang tinggi dan kuat, siswa akan menjadi tekun belajar dan pasti akan berhasil dalam belajarnya. Fungsi motivasi menurut Sardiman adalah sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan mana yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, fungsi motivasi dalam belajar antara lain adalah untuk mendorong, menggerakkan dan mengarahkan aktivitas-aktivitas peserta didik dalam belajar

³⁴ Ii, A Kajian Pustaka, and Pengertian Belajar, "*Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*", (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2008) Hlm. 89 1', 2008, pp. 11–22.

sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal. Dengan hal tersebut seseorang melakukan suatu usaha yang sungguh-sungguh karena adanya motivasi yang baik.

b. Bentuk Motivasi Belajar

Menurut Sardiman, bentuk-bentuk motivasi belajar pada siswa ada dua, diantaranya adalah sebagai berikut:³⁵

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Seorang siswa yang memiliki motivasi intrinsik pasti akan rajin dalam belajar, karena tidak memerlukan dorongan dari luar.

Dalam proses belajar, siswa yang mempunyai motivasi intrinsik dapat terlihat dari belajarnya. Aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan yang ada di dalam dirinya dan akan terkait dengan belajarnya. Seorang siswa merasa butuh dan mempunyai keinginan untuk belajar sehingga dapat mencapai tujuan belajar, bukan karena hanya ingin suatu pujian atau ganjaran.

2) Motivasi Ekstrinsik

³⁵ Tadulako, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Game Monopoli Pada Pembelajaran IPS Di Kelas VI SDN" 23-25 (2021).

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik apabila dilihat dari segi tujuannya, tidak secara langsung bergayut pada esensi yang dilakukan. Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi dalam aktivitas belajar yang dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar.

c. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

De Decce dan Grawford menyatakan ada empat fungsi sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar anak didik, diantaranya adalah :³⁶

1) Menggairahkan anak didik

Guru seharusnya menghindari cara mengajar yang monoton dan membosankan. Ia harus memberikan materi yang menarik sehingga dapat memelihara dan meningkatkan minat belajar siswa.

2) Memberikan harapan realistik

Guru perlu memiliki pengetahuan yang cukup mengenai keberhasilan dan kegagalan akademik para siswanya di masa lalu. Apabila siswa mengalami banyak kegagalan, maka guru seharusnya memberikan harapan yang realistis yang dapat dijangkau oleh para siswanya.

³⁶ De Decce dan Grawford. "Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar", 89-90 2012.

3) Memberikan insentif

Apabila siswa mengalami keberhasilan, maka guru diharapkan memberikan hadiah kepada siswanya atas keberhasilannya. Misalnya memberikan pujian yang baik, nilai yang bagus, dan lain sebagainya. Sehingga para siswa akan terdorong untuk melakukan usaha yang lebih baik lagi guna mencapai tujuan pembelajaran.

4) Mengarahkan perilaku anak didik

Caranya yaitu dengan memberikan penugasan, bergerak mendekati, memberikan hukuman yang mendidik, menegur dengan sikap lemah lembut dan dengan perkataan yang ramah dan baik kepada para siswa.

Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Dengan demikian, dapat dipahami juga bahwa suatu kegiatan belajar dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin tinggi. Sebaliknya meskipun seseorang dikatakan belajar, namun jika keaktifan jasmaniah dan

mentalnya rendah berarti kegiatan belajar tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar.³⁷

Kegiatan belajar juga dimaknai sebagai interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini adalah obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi.

d. Indikator Motivasi Belajar

Apabila seseorang memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi maka hal tersebut dapat dilihat melalui indikator motivasi karena dengan indikator merupakan sebagai alat ukur yang dijadikan gambaran dalam mengamati bagaimana siswa dalam motivasi belajarnya.³⁸ Indikator motivasi belajar seperti di bawah ini akan sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran. Adapun indikator motivasi belajar menurut beberapa ahli sebagai berikut:

Indikator motivasi belajar menurut Abin Syamsudin yaitu (1) Durasi dalam kegiatan, (2) Frekuensi dalam kegiatan, (3) Presistensinya pada tujuan kegiatan, (4) Ketabahan, ketekunan,

³⁷ Padangsidempuan, "Belajar Dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang", 03.2 (2017), pp. 333–52.

³⁸ Pengaruh Motivasi, Persepsi Kesadaran, and Kelas X I Sman Wangi-wangi, 'Jurnal Jendela Pendidikan', 01 (2021), pp. 134–48.

kemampuan dalam menghadapi kegiatan, dan kemampuan dalam menghadapi kesulitan dalam mencapai tujuan, (6) tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan, (7) Tingkat kemampuan pencapaian prestasi, dan (8) Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan.³⁹

Sedangkan menurut Handoko dalam Suprihatin (terdapat beberapa indikator untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, yaitu (1) Kuatnya kemauan untuk berbuat, (2) Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar, (3) Kerelaan untuk meninggalkan kewajiban atau tugas lain, (4) Ketekunan dalam mengerjakan tugas.⁴⁰

Menurut Ekawarna bahwa motivasi belajar memiliki 2 aspek, yaitu motivasi inheren dan motivasi asing dengan tanda-tanda motivasi belajar yaitu (1) Mampu menunjukan ke aktifan dalam belajar yang (2) Bersungguh-sungguh mengerjakan tugas (3) Ulet menghadapi segala cobaan dan kesulitan apapun (4) Mendapatkan informasi dari guru (5) Memiliki umpan balik (6) Memiliki penguatan.⁴¹

Maka kesimpulan dari beberapa indikator-indikator motivasi belajar diatas adalah adanya aktivitas belajar yang tinggi, adanya

³⁹ Abin Syamsudin Landasan Teori, and Motivasi Belajar.

⁴⁰ Jurnal Promosi, Berkualitas Dan Berdaya Saing.

⁴¹ Jerry Yudharsyah, Hery Kresnadi, and Suparjan, 'Analisis Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya Pada Siswa Kelas V Masa Covid-19', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10.6 (2021), pp. 18 <<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/47158/75676589524>>.

hasrat dan keinginan berhasil, ulet saat menghadapi kesulitan, adanya lingkungan belajar yang kondusif, lebih senang bekerja mandiri. Indikator diatas memiliki kekuatan masing-masing dalam mengukur motivasi belajar siswa sehingga kita dapat melihat seluruh indikator tersebut bekerja dalam diri individu.

1) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah sudut mental yang menciptakan, atau setidaknya, dipengaruhi oleh keadaan fisiologis dan perkembangan mental siswa. Sesuai Rubiana, faktor motivasi terbagi menjadi dua, yaitu faktor dalam dan faktor luar:

- a) Faktor internal, khususnya faktor yang berasal dari dalam diri individu, terdiri dari kebutuhan individu, baik fisik maupun mental, kesan individu terhadap diri sendiri yang mendukung dan membimbing perilaku menuju aktivitas, keyakinan dan pencapaian, tujuan dan masa depan, keinginan untuk maju, Minat dan pemenuhan prestasi merupakan faktor yang muncul dari diri sendiri.
 - b) Faktor eksternal yaitu Faktor eksternal meliputi penghargaan, kompetisi, hukuman, pujian, ketidakseimbangan, penerimaan, dan situasi lingkungan umum.
- 1) Keinginan dan tujuan siswa membentengi motivasi siswa untuk belajar baik secara alami maupun lahiriah. Semua

hal dipertimbangkan, mencapai tujuan mendorong pengakuan diri.

- 2) Kemampuan siswa, keinginan anak harus dibarengi dengan kemampuan atau kemampuan untuk mewujudkannya. Kapasitas akan memperkuat motivasi anak untuk mencapai tugas-tugas formatif.
- 3) Kapasitas siswa dan keinginan siswa harus tetap tidak terpisahkan dengan kemampuan atau keinginan untuk mencoba belajar dengan usahanya. siswa akan lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas perkembangan jika memiliki kemampuan.
- 4) Kondisi Lingkungan Siswa, Kondisi lingkungan, kondisi tempat tinggal, pergaulan teman sebaya, dan kehidupan sosial semuanya dapat menjadi faktor dalam lingkungan siswa. Siswa akan lebih semangat belajarnya lebih kuat jika berada di iklim sekolah yang kokoh, terlindungi, tenang, metodis, dan menyenangkan.
- 5) Komponen dinamis dalam pembelajaran adalah komponen yang keberadaannya dalam sistem pembelajaran tidak stabil, kadang padat, kadang ringkih, dan kadang hilang, seperti Semangat belajar, perasaan siswa, dan lain-lain.

- 6) Pekerjaan pendidik dalam menampilkan siswa adalah tugas guru dalam merencanakan menampilkan siswa, dimulai dengan menguasai materi, menyampaikannya, menangkap pertimbangan siswa, dan hasil belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar menurut Eriany, yaitu berupa Kebutuhan, insentif, ketakutan, tujuan, tekanan, sosial, kepercayaan diri, minat, nilai, keingintahuan, dan harapan adalah semua faktor yang perlu dipertimbangkan. Artinya, faktor-faktor motivasi belajar itu saling menguatkan, bisa berasal dari dalam diri sendiri maupun dari orang lain.⁴²

Menurut teori Hamzah, menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar merupakan faktor yang mempengaruhi motivasi belajar karena media pembelajaran merupakan faktor ekstrinsik atau faktor dari luar, adapun faktor ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar selain dengan media pembelajaran yaitu juga meliputi adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif.

Jadi berdasarkan teori menurut ahli diatas bahwa untuk meraih motivasi belajar yang tinggi bagi siswa, harus diperhatikan faktor yang mempengaruhinya baik intrinsik maupun ekstrinsik. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran merupakan faktor ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar dan diperlukan untuk menciptakan

⁴² Evita Candra, Deka Setiawan, and Diana Ermawati, 'Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan', *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1.2 (2023), pp. 139–46, doi:10.57235/jleb.v1i2.1088.

suasana yang kondusif dan membantu anak untuk termotivasi dalam belajarnya.

4. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah kajian yang komprehensif mengenai pertumbuhan dan perkembangan peradaban Islam sejak zaman Nabi Muhammad SAW hingga saat ini. Ini mencakup tidak hanya peristiwa-peristiwa penting dan tokoh-tokoh besar, tetapi juga hasil karya umat Islam yang didasarkan pada ajaran agama, seperti perkembangan ilmu pengetahuan, seni, arsitektur, filsafat, dan sistem sosial-politik.⁴³

Mata pelajaran SKI adalah salah satu bagian mata pelajaran yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, keteladanan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan. Mata pelajaran ini berisi cerita Rasulullah SAW beserta sahabatnya yang perlu diteladani oleh manusia. Apalagi dengan merosotnya perilaku anak didik sekarang ini, maka dengan itu mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam sangatlah tepat untuk membentuk perilaku anak didik.⁴⁴

Pembelajaran SKI adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk memfasilitasi peserta didik agar

⁴³ Aslan & Suhari And, "*Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*", Ed. CV. Razka Pustaka (2018).

⁴⁴ Sultan Muhammad Syafiuddin, "*Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Aslan Institut Agama Islam*" 1.1 (2018), Pp. 76–94.

memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan penghayatan terhadap sejarah dan kebudayaan Islam. Tujuannya adalah untuk membekali siswa dengan kesadaran akan pentingnya Islam dalam membentuk peradaban, menanamkan nilai-nilai Islam, serta memotivasi mereka untuk meneladani akhlak mulia dari tokoh-tokoh sejarah Islam.⁴⁵

Nugroho Notosusanto menyebutkan bahwa pendekatan sejarah dalam studi Islam memiliki empat fungsi:⁴⁶

- a. Fungsi Rekreatif: Sejarah sebagai sarana hiburan dan memperluas wawasan.
- b. Fungsi Inspiratif: Sejarah sebagai sumber inspirasi untuk meraih keberhasilan dan meneladani tokoh-tokoh besar.
- c. Fungsi Instruktif: Sejarah sebagai panduan atau pelajaran praktis.
- d. Fungsi Edukatif: Sejarah sebagai sarana pembentukan karakter dan pendidikan nilai.

Sejarah Islam tidak hanya tentang fakta, tetapi tentang ibrah (pelajaran) dan teladan (Uswah Hasanah) yang dapat membentuk kepribadian mulia. Kuntowijoyo, seorang sejarawan dan budayawan Muslim, menekankan bahwa sejarah adalah rekonstruksi masa lalu. Dalam pengajaran sejarah (SKI), tujuannya adalah agar peserta didik mau belajar sejarah untuk memahami berbagai peristiwa sejarah. Ia juga menegaskan bahwa ilmu sejarah perlu memiliki dasar nilai, dan dalam

⁴⁵ Abdul Haris Hasmar, Universitas Islam, And Negeri Ar-Raniry Banda, "*Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah*", 10.1 (2020), Pp. 15–33.

⁴⁶ Nugroho Notosusanto. "*Pengantar Ilmu Sejarah*". Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1979.

konteks Islam, Islam menjadi sumber nilai kebudayaan yang dihasilkan oleh umatnya. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran SKI harus selalu mengaitkan peristiwa sejarah dengan nilai-nilai Islam yang mendasarinya.⁴⁷

M. Hanafi menyatakan bahwa karakteristik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tidak berbeda dengan mata pelajaran sejarah umum karena fokus utamanya adalah menggali peristiwa di masa lampau. Namun, ia juga menekankan bahwa SKI tidak sekadar *transfer of knowledge*, melainkan juga merupakan pendidikan nilai (*value education*). Ini berarti pembelajaran SKI harus dirancang untuk menanamkan nilai-nilai moral dan etika Islam.⁴⁸

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Syifa Khairunnisa, dengan Skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*", Jurusan Ilmu Agama Islam. Penelitian ini mengkaji 2 fokus penelitian yakni: 1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi sejarah perjuangan Rasulullah SAW di Madinah untuk kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 12 Jakarta? 2). Bagaimana tanggapan siswa kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 12 Jakarta setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli pada

⁴⁷ Mochamad Afroni, "Pendekatan Sejarah Dalam Studi Islam" 1', 9 (2019), pp. 268–76.

⁴⁸ M. Hanafi, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MAN" 23-25 (2020).

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam? Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model Borg and Gell. Hasil uji coba produk dalam penelitian ini diperoleh rata-rata keseluruhan evaluasi dari ahli materi sebesar 4.05. dari ahli materi sebesar 4.88. Uji coba one by one sebesar 80%. Uji coba kelompok kecil sebesar 77.5%. dan uji coba kelompok besar sebesar 82%. Media permainan monopoli yang dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan sangat baik.⁴⁹

Perbedaan penelitian Syifa Khairunnisa, membahas tentang Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, Bagaimana mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran, Bagaimana tanggapan siswa kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 12 Jakarta setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli.

Sedangkan peneliti membahas tentang pada Media Monopoli bagaimana untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran SKI Kelas IV MI Raudhatus Shibyan.

2. Nuril Hanna, dengan jurnal yang berjudul “*Pengembangan Media Monopoli Materi Isro’ Mi’roj Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Al Hidayah Karanglo Kerek Tuban*”. penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan

⁴⁹ Syifa Khairunnisa, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Di Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 12 Jakarta)", 2017, pp. h.20–21.

monopoli Isra' M'raj, mengetahui tingkat kemenarikan produk yang dikembangkan dan mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media dalam pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah model Borg dan Gell, teknik pengumpulan data pada penelitian terdahulu menggunakan pre-test dan post-test, sementara penelitian ini tidak menggunakan pre-test dan post-test. Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti menyatakan bahwa (1) Media monopoli mendapat presentase kevalidan dari ahli materi sebesar 78%, ahli desain media 94%, dan dari ahli pembelajaran 84%. (2) Media monopoli ini memiliki kemenarikan sebesar 92,8%.⁵⁰

Perbedaan penelitian Nuril Hanna, membahas tentang pengembangan tingkat kemenarikan produk yang dikembangkan dan mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media dalam pembelajaran.

Sedangkan peneliti membahas tentang Bagaimana Implementasi media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran SKI materi sejarah kebudayaan islam kelas IV di MI Raudhatul Shiblyan dan Bagaimana upaya dalam meningkatkan motivasi belajar kelas IV MI Raudhatul Shiblyan.

⁵⁰ Laman Jurnal and others, 'Jurnal Riset Dan Praktik Pendidikan Kimia Pengembangan Media Pembelajaran Termokimia Berbasis Material Lokal Untuk Membantu Pencapaian Ketuntasan Belajar Siswa Development of Thermochemical Learning Media Based on Local Materials to Help Students Achieve ', *Jurnal Riset Dan Praktik Pendidikan Kimia*, 11.1 (2023), pp. 110–17 <<https://ejournal.upi.edu/index.php/JRPPK/index>>.

3. Mafi Sri Wahyu Tiara (et al), dengan judul Skripsi “*Monopoli Learning: Efektivitas Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*”. Penelitian ini adalah mengkaji efektivitas permainan monopoli sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. penelitian ini dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 8 SMP, sedangkan pada penelitian ini media monopoli dikembangkan pada mata pelajaran SKI Kelas XI MA menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Media monopoli. Dan pembuatan monopoli pada penelitian ini menggunakan aplikasi corel draw sedangkan pada penelitian peneliti menggunakan aplikasi canva. Hasil penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti terdahulu menyatakan bahwa 89,2% menyukai media pembelajaran monopoli learning, 86,5% merasa terbantu oleh media monopoli learning, dan 91,9% siswa menyatakan media monopoli learning termasuk media pembelajaran yang menarik.⁵¹

Perbedaan penelitian Mafi Sri Wahyu (et.al), membahas tentang pembuatan media monopoli pada aplikasi corel draw, mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 8 SMP.

Sedangkan peneliti membahas tentang Implementasi media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran SKI materi sejarah kebudayaan islam dan upaya dalam meningkatkan motivasi belajar kelas IV MI Raudhatul Sholihah.

⁵¹ Amri, Moch Zacky. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Ski Materi Sejarah Daulah Usmani Kelas XI Di MAN 2 Bojonegoro*”. Diss. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2024.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena atau gejala yang terjadi di sekitar yang dapat dilihat. Penelitian kualitatif merupakan penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang bertujuan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.⁵²

Dalam penelitian ini penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan *naturalistic* dalam mencari penemuan berbagai fenomena dalam berbagai kejadian yang nyata dan alimiah terjadi di lapangan. Sehingga penelitian ini memperoleh data-data deskriptif yang terdiri dari kumpulan kata-kata dari berbagai narasumber dari lapangan yang dituangkan dalam bentuk narasi dan penelitian dilakukan langsung dengan kenyataan di lapangan melalui pengamatan, wawancara dan dokumen dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, wakil kurikulum, dan siswa kelas IV MI Raudhatul Shiblyan.

⁵² Pandawangi.S, 'Metodologi Penelitian', *Journal Information*, 4 (2021), pp. 1–5.

B. Jenis Penelitian

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena atau gejala di sekitar kita. Penelitian kualitatif ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yang biasanya menggunakan analisis, dan bertujuan untuk menghasilkan data.⁵³

Dalam penelitian kualitatif ini, pendekatan naturalistik digunakan untuk mengidentifikasi berbagai fenomena dalam berbagai kejadian nyata dan alimah yang terjadi di lapangan. Oleh karena itu, penelitian ini melakukan penelitian langsung terhadap kenyataan di lapangan melalui pengamatan, wawancara, dan dokumen yang disimpan oleh peneliti. Data deskriptif juga terdiri dari kumpulan kata-kata dari berbagai narasumber dari lapangan.

C. Tempat Dan Waktu Penelitian

Peneliti meneliti tentang implementasi media (monopoli pendidikan sejarah islam) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di MI Raudhatus Shibyan Desa Gunung Agung Semende Sumatera Selatan.

Peneliti memilih sekolah ini sebagai tempat berdasarkan beberapa pertimbangan yaitu sebagai berikut :

1. Sesuai dengan minatnya
2. Sesuai dengan jangka waktu penelitian

⁵³ Suci Marselina, 'Kesantunan Berbahasa Dalam Interaksi Pembelajaran Bahasa Indonesia Mahasiswa STIE Sakti Alam Kerinci', *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 3.1 (2023), h.66–72.

3. Tempat penelitian mudah di jangkau
4. Ketika masuk kedalam tempat penelitian para informan tidak menyadari bahwa peneliti dengan mengadakan penelitian
5. Peneliti mudah dalam memperoleh izin untuk mengadakan penelitian.

D. Subjek Penelitian

Menurut Nawawi pengukuran adalah suatu usaha untuk mengetahui suatu keadaan berupa kecerdasan, kecakapan nyata (*achievement*) dalam bidang tertentu, dan teknik komunikasi langsung merupakan usaha peneliti mengadakan kontak langsung secara lisan atau tatap muka dengan sumber data.⁵⁴ Subjek dalam penelitian ini adalah kepala Sekolah, Guru, Wakil Kurikulum.

E. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono menyatakan Teknik pengumpulan data adalah langkah utama pada penelitian, karena tujuan utama meneliti adalah untuk memperoleh data. Tanpa teknik pengumpulan data. Peneliti tidak mungkin memperoleh data untuk mendapatkan standar dari data yang telah ditetapkan pengumpulan data dilakukan dengan cara setting, sumber, cara setting dikumpulkan melalui setting alamiah (*natural setting*). Pada penelitian ini diharapkan data mampu melengkapi informasi yang diperlukan sesuai dengan penelitian yang diteliti. Terdapat empat teknik pengum pulan data antara lain adalah:⁵⁵

⁵⁴ Sri Handayani and Dadang Rahman Munandar, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Kelas VIII Pada Materi Aljabar", *Jurnal Syntax Transformation*, 4.2 (2023), 183 91 <<https://doi.org/10.46799/jst.v4i2.689>>.

⁵⁵ Pandawangi.S, 'Metodologi Penelitian'.

1. Wawancara

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara mendalam dan tidak terstruktur. Sugiyono berpendapat Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang bersifat bebas, dimana didalamnya peneliti tidak memakai pedoman dalam melakukan wawancara. Seperti dalam wawancara terstruktur terdapat pertanyaan yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data. Dalam kegiatan penelitian ini peneliti wawancara dengan kepala sekolah, waka kurikulum, wali kelas IV MI Raudhatus Shibyan. Adapun kisi-kisi wawancara sebagai berikut:

Tabel Kisi-Kisi Wawancara 3.1

No	Variabel	Indikator	Sub-Indikator	Informan	Keterangan
1	Implementasi Media Monopoli (X)	1. Perencanaan Penggunaan Media Monopoli	1. Kebijakan dan dukungan institusional terhadap inovasi media pembelajaran. 2. Ketersediaan dan alokasi sarana prasarana pendukung media.	Kepala Sekolah, Waka Kurikulum	1. Mengukur sejauh mana pimpinan sekolah mendukung dan memfasilitasi penggunaan media Monopoli. 2. Mengukur peran manajemen dalam menyediakan sumber daya yang dibutuhkan untuk media.

		2. Pelaksanaan Penggunaan Media Monopoli	1. Pengawasan dan monitoring kurikulum terhadap proses implementasi media. 2. Peran Wali Kelas IV dalam membantu mengkondisikan dan mengelola kelas selama permainan.	Waka Kurikulum, Wali Kelas IV	1. Mengukur frekuensi dan fokus pengawasan Waka Kurikulum terhadap pelaksanaan metode baru 2. Mengukur kontribusi Wali Kelas dalam menjaga ketertiban dan suasana belajar yang kondusif.
		3. Evaluasi dan Hambatan	1. Identifikasi kendala non-teknis (manajemen waktu, dinamika kelas) dari sudut pandang manajerial. 2. Umpan balik pimpinan sekolah terkait hasil observasi awal implementasi media.	Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, dan Wali Kelas IV	1. Mengukur masalah yang mungkin timbul dari perspektif pengawas dan pengelola kelas. 2. Mengukur pandangan umum pimpinan terhadap keberhasilan penerapan media di kelas IV.
2	Motivasi Belajar Siswa (Y)	1. Minat dan Kesenangan Belajar	1. Laporan Wali Kelas IV tentang perubahan antusiasme dan kehadiran siswa pada jam SKI. 2. Opini Kepala Sekolah/Waka Kurikulum tentang suasana belajar	Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, dan Wali Kelas IV	1. Mengukur peningkatan minat siswa yang diamati secara umum di kelas oleh Wali Kelas. 2. Mengukur pandangan manajerial tentang dampak media terhadap suasana sekolah

			yang lebih menyenangkan .		secara keseluruhan.
		2.Keaktifan dan Partisipasi	Pengamatan Wali Kelas IV terhadap peningkatan interaksi dan partisipasi siswa di kelas.	Wali Kelas IV	Mengukur perubahan perilaku siswa, misalnya, menjadi lebih berani berpendapat/bertanya.
		3.Keterarikan pada Materi SKI	1. Laporan Wali Kelas IV mengenai upaya siswa (misalnya, diskusi) terkait materi SKI di luar jam pelajaran. 2. Evaluasi Waka Kurikulum terhadap peningkatan kualitas dan relevansi materi yang disampaikan guru SKI.	Waka Kurikulum, dan Wali Kelas IV	1. Mengukur munculnya rasa ingin tahu dan ketekunan siswa yang diamati oleh Wali Kelas. 2. Mengukur pandangan Waka Kurikulum bahwa penggunaan media Monopoli meningkatkan fokus pada materi SKI.

2. Observasi

Spandley dalam Susan Stainback membagi observasi berpartisipasi menjadi empat bagian antara lain adalah *pasive participation*, *moderate participation*, *active participation* dan terakhir adalah *complete participation*. Dari uraian diatas peneliti mengaitkan bahwa observasi merupakan pengamatan terhadap suatu objek penelitian, pengamatan tersebut bertujuan untuk memahami serta

memperoleh pengetahuan dari sebuah fenomena yang diamati.⁵⁶

Adapun kisi-kisi observasi sebagai berikut:

Tabel Kisi-Kisi Observasi 3.2

No	Variabel	Indikator	Sub-Indikator	Informan	Keterangan
1	Implementasi Media Monopoli (X)	1. Perencanaan Penggunaan Media Monopoli	- Penyusunan RPP berbasis media monopoli - Pemilihan materi SKI yang sesuai untuk media monopoli - Penyiapan sarana dan alat permainan	Guru SKI	Menggambarkan tahap persiapan guru sebelum menerapkan media monopoli
		2. Pelaksanaan Penggunaan Media Monopoli	- Cara guru menjelaskan aturan permainan - Proses bermain monopoli dalam pembelajaran - Keterlibatan siswa selama permainan - Pengelolaan kelas saat kegiatan berlangsung	Guru SKI dan siswa	Menjelaskan bagaimana media monopoli diterapkan selama pembelajaran berlangsung
		3. Evaluasi Penggunaan Media Monopoli	- Refleksi guru mengenai efektivitas media - Kendala yang dihadapi	Guru SKI	Menguraikan tahap evaluasi penggunaan media monopoli

⁵⁶ Spandley 'Bab 3 2', ISSN 2502-3632 (Online) ISSN 2356-0304 (Paper) Jurnal Online Internasional & Nasional Vol. 7 No.1, Januari – Juni 2019 Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta, 2019, pp.8 1689–99 <www.journal.uta45jakarta.ac.id>.

			- Solusi perbaikan untuk pembelajaran berikutnya		
2	Motivasi Belajar Siswa (Y)	Motivasi intrinsik	. - Minat siswa terhadap materi SKI - Rasa senang mengikuti pembelajaran - Rasa ingin tahu terhadap materi yang disampaikan	Siswa	Untuk mengetahui apakah media monopoli mempengaruhi minat belajar siswa
		Motivasi ekstrinsik	- Keaktifan bertanya/menjawab - Semangat siswa dalam mengikuti permainan - Kerja sama antar siswa saat kegiatan berlangsung - Peningkatan nilai tugas atau kuis	Siswa dan Guru SKI	Mengukur peningkatan motivasi dari aspek luar (aktivitas, nilai, dan sikap belajar)
		Perubahan perilaku belajar	- Kehadiran dan kedisiplinan siswa - Perhatian saat pembelajaran - Tanggung jawab dalam kelompok	Guru SKI dan Wali Kelas	Menggambarkan dampak media monopoli terhadap perilaku belajar

3. Dokumentasi

Cooper mengemukakan bahwa bentuk dokumentasi terbagi menjadi dua yaitu, pedoman dokumentasi yang berisi garis-garis besar

atau memuat terkait katagori yang akan dicari datanya dan chek-list yang berlandaskan daftar variabel.⁵⁷ Dari uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa dokumentasi adalah hasil atau bukti yang diperoleh oleh peneliti pada saat melakukan teknik wawancara atau observasi yang dapat berupa dokumen yang terkait seperti data guru, data siswa, foto yang berkaitan dengan judul dan sebagainya

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian. Dokumentasi yang di maksud untuk melengkapi data dari hasil observasi dan wawancara. Agar lebih memperjelas dari mana informasi itu diperoleh, peneliti mengabadikan dalam bentuk foto dan data yang relevan dengan penelitian. Adapun kisi-kisi dokumentasi sebagai berikut:

Tabel Kisi-Kisi Dokumentasi 3.3

No	Dokumen yang diamati
1	Sejarah MI Raudhatus Shibyan Gunung Agung
2	Visi dan Misi MI
3	Sarana dan Prasarana
4	Media Monopoli 1. Pelaksanaan Pemebelajaran 2. Aktivitas Siswa
5	Motivasi Belajar 1. Hasil Pembelajaran

⁵⁷ Ani Harini Asiani and Jonet Ariyanto Nugroho, "Penerapan Model Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction (ARCS) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pemasaran 1 Smk Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017", Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Sebelas Maret, 3.1 (2017), pp. 1–11.

F. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono Analisis Data kualitatif bersifat induktif, yang mana suatu analisis berlandaskan dari data yang didapat di lapangan selama penelitian. Setelah itu baru diluaskan menjadi pola hubungan atau menjadi hipotesis. Mulai dari hipotesis yang dirumuskan berkat dari data tersebut, setelah baru data yang di proses secara berulang-ulang tersebut menghasilkan kesimpulan.

Analisis yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah analisis data non statistic. Analisis ini digunakan untuk menganalisis jenis-jenis data yang bersifat kualitatif yang tidak bisa diukur dengan angka. Dalam menganalisis data yang bersifat kualitatif tersebut penulis menggunakan analisis data di lapangan model Miles dan Huberman yaitu sebagai berikut: ⁵⁸

1. *Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data adalah proses pemilahan dalam proses pemusatan perhatian, dalam proses menyederhanakan data, abstrak, transformasi data kasar yang diperoleh pada saat melakukan penelitian di lapangan. Proses reduksi data ini dilakukan selama terus menerus selama dilakukannya penelitian. Reduksi data terdiri atas meringkas data, mengkode, menelusur tema, membuat gugusan berdasarkan dengan seleksi ketat yang berlandaskan dari data, rangkuman atau catatan singkat, terakhir adalah menggolongkan ke dalam pola yang lebih luas.

⁵⁸ Nanda Saputra, "Metodologi Penelitian Kuantitatif". 19-22 (2022).

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Miles dan Huberman menyatakan dalam penyajian data penelitian kualitatif dengan berbentuk teks sejenis dengan naratif, dengan menguraikan data hal tersebut akan mempermudah dalam hal memahami alur penelitian. Karena hal tersebut membuat perencanaan kerja untuk tahap selanjutnya berkaitan dengan yang telah dipahami.

3. *Conclusion drawing/verification* (Penarikan Kesimpulan)

Tahap terakhir dalam analisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Menurut Miles dan Huberman, penarikan kesimpulan merupakan proses memberikan makna terhadap data yang telah dikumpulkan dan dianalisis, sehingga diperoleh temuan penelitian yang menjawab rumusan masalah. Kesimpulan ini tidak dibuat secara tiba-tiba di akhir penelitian, melainkan mulai dirumuskan sejak tahap awal pengumpulan data dan terus disempurnakan seiring dengan bertambahnya data yang diperoleh.

Setelah kesimpulan sementara dirumuskan, peneliti melakukan proses verifikasi atau pengecekan kembali terhadap data yang telah terkumpul. Verifikasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa kesimpulan yang dihasilkan benar-benar didukung oleh data yang valid, konsisten, dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan demikian, tahap penarikan kesimpulan tidak hanya berfungsi untuk merangkum hasil penelitian, tetapi juga sebagai proses pengujian ulang terhadap temuan, agar makna yang dihasilkan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan.

G. Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi yaitu teknik pemeriksaan data dengan memanfaatkan yang lain diluar data yang ada untuk kepentingan pengecekan atau sebagai bahan perbandingan terhadap data yang ada membedakan⁵⁹. Triangulasi adalah suatu cara mendapatkan data yang benar-benar abasah dengan menggunakan pendekatan metode ganda. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu⁶⁰. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu:

1. Triangulasi Sumber

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (*member check*) dengan tiga sumber data.

2. Triangulasi Teknik

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya untuk mengecek data bisa melalui wawancara, observasi, dokumentasi. Bila dengan teknik pengujian kredibilitas data tersebut

⁵⁹ Udin Komar, *Kamus Istilah Skripsi dan Tesis* (Bandung: Angkasa, 2018), h.4-8.

⁶⁰ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*” (Bandung: Elfabeta, 2017), h.270- 273.

menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar.

3. Triangulasi Waktu

Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, akan memberikan data lebih valid sehingga lebih kredibel. Selanjutnya dapat dilakukan dengan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah singkat berdirinya MI Raudhatus Shibyan Gunung Agung

Madrasah Ibtida'iyah Raudhatus Shibyan Gunung Agung didirikan pada tanggal 17 Juli 1968 dengan piagam pendirian nomor 206 tahun 1968. Dengan 3 unit semi permanen yang dibangun di atas tanah wakaf seluas 12.180 M² menjadi MI Raudhatus Shibyan Gunung Agung sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam yang representatif di Gunung Agung. Kepala sekolah Madrasah Ibtida'iyah Raudhatus Shibyan Gunung Agung mempunyai Kepala Sekolah mulai dari berdirinya sampai sekarang:

- 1) H. Samani, S.Pd. I Tahun 1968- 2008
- 2) Johili Napris, S.Pd. I Tahun 2008- 2023
- 3) Rumidawati, S.Pd. I Tahun 2023- 2024
- 4) Johili Napris, S.Pd. I Tahun 2024-sd/ sekarang

Jumlah gedung yang ada sebanyak 3 unit dan mempunyai 6 lokal ruang belajar. Sedangkan jumlah ruang belajar yang digunakan sebanyak 16 rombongan belajar, sehingga kegiatan KBM nya dilaksanakan pada pagi hari. Madrasah Ibtida'iyah Raudhatus Shibyan Gunung Agung pada waktu berdirinya hanya memiliki siswa sebanyak 20 orang, pada tahun Pelajaran 2024/2025 Madrasah Ibtida'iyah Raudhatus Shibyan

Gunung Agung memiliki siswa sebanyak 101 orang. Madrasah Ibtida'iyah Raudhatus Shibyan Gunung Agung memiliki 9 orang pendidik.

Madrasah Ibtida'iyah Raudhatus Shibyan Gunung Agung, secara geografis terletak di daerah pegunungan yang padat penduduk yaitu di desa Gunung Agung Kecamatan Semendo Kabupaten Muara Enim (Kode Pos 31356), dengan batas-batasan sebagai berikut:

- a. Sebelah selatan berbatasan dengan perumahan penduduk
- b. Sebelah barat berbatasan dengan jalan umum
- c. Sebelah utara berbatasan dengan sawah dan perkebunan masyarakat
- d. Sebelah timur berbatasan dengan tanah kosong

2. Sarana dan Prasarana

Nama Sekolah : MI Raudhatus Shibyan

Alamat : Jl. Tangga Batu, Desa Gunung Agung, Kec, Semende Darat Tengah, Kab, Muara Enim, Prov, Sumatra Selatan

Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana Madrasah Ibtida'iyah Raudhatus Shibyan Gunung Agung

No.	Nama Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
2	Ruang Guru	1	Baik
3	Lokal	12	Baik
4	Perpustakaan	1	Baik

5	Kantin	1	Baik
6	Wc Guru	1	Baik
7	Wc Siswa	2	Baik
8	Lapangan	1	Baik

Sumber: Dokumentasi MI Raudhatus Shibyan Gunung Agung Pada Bulan September 2025

3. Letak Geografis

MI Rhaudatus Shibyan terletak di Jl. Tangga Batu, Gunung Agung, Kec. Semende Darat Tengah, Kab. Muara Enim, Provinsi Sumatera Selatan, letak geofrafisnya.

- 1) Desa/ Kelurahan : Gunung Agung
- 2) Kecamatan : Semende Darat Tengah
- 3) Kabupaten : Muara Enim
- 4) Provinsi : Sumatera selatan
- 5) Kode Pos : 31315

Sekolah ini berada di Gunung Agung dan memiliki status sebagai sekolah MI Rhaudhatus Sibyaan dengan Akreditasi B. MI Rhaudhatus Shibyan Gunung Agung dan memiliki komitmen tinggi dalam memberikan pendidikan berkualitas.

4. Visi dan Misi MI Raudhatus Shibyan Gunung Agung

1) VISI

Berprestasi, Berlandaskan Iman Dan Taqwa

2) MISI

1. Melaksanakan pembelajaran yang efektif
2. Menggali potensin minat bakat siswa
3. Mendorong pengembangan potensi siswa
4. Mengembangkan kegiatan ekstra kulikoler sebagai wadah pembentukan ketahanan madrasah
5. Meningkatkan syiar agama islam menuju kualitas iman dan taqwa

3) Tujuan Sekolah

- a. Anak didik dapat mengamalkan ajaran agama hasil proses pembelajaran dan kegiatan pembiasaan.
- b. Cinta tanah air dan bangsa, menghargai keberagaman.
- c. Menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal untuk melanjutkan sekolah ke jenjang berikutnya.
- d. Kreatif dalam berkarya untuk mengembangkan diri secara berkesinambungan di masyarakat.

5. Keadaan Tenaga Guru dan Data Siswa MI Raudhatus Shibyan Gunung Agung

Koordinasi yang baik antara guru, staf, dan struktur organisasi sekolah berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembentukan karakter siswa di MI Rhaudatus Shibyan Gunung Agung

Tabel 4. 2

**Nama-Nama Guru Madrasah Ibtida'iyah Raudhatus Shibyan
Gunung Agung**

No.	Nama	Status	L/P	Jabatan
1	Jonhili Napris,S,Pd.I	Honorer	L	Kepala Sekolah
2	Marhidayah A,Md	Honorer	P	Waka Sekolah
3	Didi Saputra,S.H	Honorer	L	Operator
4	Handayani,S,Pd,I	Honorer	P	Guru Kelas
5	Henti Hariani S,E	Honorer	P	Guru Kelas
6	Komala Dewi	Honorer	P	Guru Kelas
7	Mukarman	Honorer	L	Guru Kelas
8	Rumidawati,SPd.I	Honorer	P	Guru Kelas
9	Rena Nispiani A,Md	Honorer	P	Guru Kelas

Sumber: Dokumentasi MI Raudhatus Shibyan Gunung Agung Pada Bulan September 2025

Tabel 4. 3

**Jumlah Siswa Kelas IV Madrasah Ibtida'iyah Raudhatus Shibyan
Gunung Agung**

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Aisyah	Pr
2	Wulan Dari	Pr
3	Auliatu Muada	Pr
4	Angga	Lk
5	Akbar Dinata	Lk
6	Dona Lisa	Pr
7	Dewi Mirnawati	Pr
8	Jibran	Lk
9	Jira Sundari	Pr
10	Kirama	Pr
11	M. Rahmat Dani	Lk
12	M. Agung Pratama	Lk
13	M. Alfarhabi	Lk

14	Putra	Lk
15	Piona Hapiza	Pr
16	Pariawi	Pr
17	Ripen Handoko	Lk
18	Ramadan	Lk
19	Ranita	Pr
20	Ripki	Lk
21	Rafi	Lk
22	Rehansa	Lk
23	Redo	Lk
24	Rasul Nurhak	Lk
25	Rusmawati	Pr
26	Serti	Pr
27	Sika Dinian	Pr
28	Shakia Nazfah	Pr

Sumber: Dokumentasi MI Raudhatus Shibyan Gunung Agung Pada Bulan September 2025

B. Pemaparan Proses Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan prosedur yang resmi dan sah sesuai dengan Surat Keterangan (SK) Penelitian dari tanggal 19 September 2025 s.d 19 November 2025 dengan itu peneliti memanfaatkan waktu yang tersedia untuk mengumpulkan data yang akurat pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif untuk memahami subjek penelitian secara mendalam dengan metode Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi.

C. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 3 bulan, bertujuan untuk menganalisis Implementasi Media Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran SKI Kelas IV MI Raudhatus Shibyan. Penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kepada informan, yakni Kepala Sekolah Jonhili Napris, S.Pd. I. Waka Kurikulum Ibu Marhidayah, A.Md. dan wali kelas bapak Didi Saputra, S.H.

Dalam penelitian ini akan membahas dua hal yaitu Bagaimana Implementasi media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran SKI materi sejarah kebudayaan islam kelas IV di MI Raudhatus Shibyan. Dan Bagaimana upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Raudhatus Shibyan.

Implementasi media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran SKI kelas IV di MI Raudhatus Shibyan berfokus pada pemanfaatan permainan edukatif (*board game*) untuk mengubah suasana belajar yang konvensional menjadi interaktif, dan menyenangkan dengan materi sejarah, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Tujuan Utama Implementasi,

Meningkatkan Motivasi Belajar; Menciptakan suasana belajar yang tidak monoton dan membosankan, sehingga siswa lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran SKI yang berbasis sejarah. Memperkuat Pemahaman Materi; Membantu siswa memahami, mengingat,

dan mengaitkan konsep-konsep sejarah kebudayaan Islam melalui aktivitas bermain dan menjawab pertanyaan yang terintegrasi dalam alur permainan. Mengembangkan Keterampilan Kognitif; Mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah (dalam konteks permainan), dan mengambil *ibrah* (pelajaran) dari peristiwa sejarah Islam. Meningkatkan Interaksi Sosial; Membangun komunikasi dan kerjasama antar siswa melalui dinamika permainan kelompok.

Tahapan Implementasi di Kelas, Pendahuluan dan Persiapan: Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aturan main media monopoli SKI. Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil (misalnya, 3-5 siswa). Implikasi dan Manfaat, Implementasi media monopoli ini berdampak positif dengan membuat pembelajaran SKI yang cenderung teoritis dan tekstual menjadi lebih dinamis. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa MI yang masih dalam tahap operasional konkret, di mana belajar melalui pengalaman dan bermain sangat efektif untuk penyerapan informasi.

Bahwa jawaban diatas pertanyaan penelitian diperoleh dari data yang dikumpulkan langsung dari lapangan sehingga lebih akurat dan relevan. Hasilnya sebagai berikut:

1. Implementasi media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran SKI materi sejarah kebudayaan islam kelas IV di MI Raudhatus Shibyan

Implementasi media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran SKI materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV di MI

Raudhatus Shibyan adalah proses penerapan atau penggunaan media permainan monopoli yang dimodifikasi untuk kegiatan belajar mengajar.

Media ini digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi sejarah kebudayaan Islam dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Medianya berbentuk sebuah papan permainan yang dimodifikasi yang mengganti properti (petak-petak) dengan nama-nama tokoh, tempat, atau peristiwa bersejarah dalam islam (misalnya, mekah, madinah, gua hira). Terdapat kartu-kartu yang berisi pertanyaan SKI.

Tujuan Siswa belajar sambil bermain, memenangkan properti dengan menjawab soal, sehingga memperkuat pemahaman sejarah secara interaktif dan menyenangkan. Jumlah kotak pertanyaan minimal 30 hingga 50 kartu pertanyaan yang berbeda.

Dalam Implementasi media pembelajaran monopoli di MI Raudhatus Shibyan di lakukan wawancara dengan kepala sekolah *Jonhili Napris, S.Pd. I.* Bagaimana Implementasi media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran SKI materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV di MI Raudhatus Shibyan? Ia memberikan penjelasan mengenai Implementasi media pembelajaran monopoli tersebut:

“mengenai media monopoli pada pembelajaran SKI merupakan langkah inovatif yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Di sekolah MI ini untuk permainan edukatif seperti monopoli mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan saat mempelajari sejarah kebudayaan Islam. Beliau menambahkan

bahwa kegiatan ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa. Selain menambah pemahaman materi, media monopoli juga menumbuhkan sikap kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab. kami berharap inovasi ini terus dikembangkan oleh guru agar menjadi contoh praktik baik di lingkungan madrasah”.⁶¹

Implementasi media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas IV di MI Raudhatus Shibyan, dilaksanakan melalui tiga unsur yaitu:

a. Perencanaan

Perencanaan adalah proses menentukan tujuan dan menyusun langkah-langkah yang sistematis untuk mencapai tujuan tersebut secara efektif dan efisien. Menurut kepala sekolah *Jonhili Napris, S.Pd. I.* Perencanaan sebagai berikut:

“perencanaan penggunaan media monopoli dalam pembelajaran SKI dilakukan sebagai respons terhadap rendahnya motivasi belajar siswa. Guru tidak langsung menerapkan media tersebut, melainkan terlebih dahulu menganalisis kebutuhan siswa dan kondisi pembelajaran di kelas. guru disini menyatakan bahwa media monopoli dirancang dengan menyesuaikan materi SKI serta kompetensi dasar dalam kurikulum, sehingga memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan tidak sekadar bersifat hiburan. Selain itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa sebelum permainan dimulai serta mempersiapkan media secara matang melalui uji coba untuk memastikan pembelajaran berjalan tertib. Keseluruhannya itu perencanaan media monopoli mencerminkan kesadaran pedagogis guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, relevan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV”.

Perencanaan penggunaan media monopoli dalam pembelajaran SKI dilakukan sebagai respons langsung terhadap kondisi kelas yang

⁶¹ Wawancara dengan Jonhili Napris, S.Pd. I [Kepala Sekolah MI Raudhatus Shibyan] Jum'at 10 Oktober 2025

menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa. Guru tidak serta-merta menerapkan permainan tersebut, tetapi terlebih dahulu melakukan analisis terhadap kebutuhan siswa serta situasi pembelajaran yang berlangsung. Ini menunjukkan bahwa perencanaan media dilakukan secara sadar dan berbasis masalah nyata yang dialami siswa, sehingga media yang digunakan bukan hanya variasi semata, tetapi benar-benar diarahkan untuk mengatasi rendahnya minat belajar.

Dalam proses perencanaan, guru menyesuaikan unsur permainan monopoli dengan materi SKI yang akan dipelajari. Hal ini memperlihatkan bahwa media monopoli di desain bukan sekadar sebagai permainan hiburan, melainkan sebagai alat pembelajaran yang memiliki tujuan akademik jelas dan tetap selaras dengan kompetensi dasar serta tuntutan kurikulum. Dengan demikian, permainan dalam media monopoli berfungsi sebagai strategi pedagogis yang membantu siswa memahami materi secara lebih menyenangkan namun tetap terarah dalam media pembelajaran media monopoli.

Menurut guru dalam proses perencanaan tujuan pembelajaran kepada siswa sebelum permainan dimulai. Menurut guru juga adapun langkah untuk memastikan bahwa siswa tidak salah memahami bahwa permainan monopoli hanya untuk bersenang-senang, tetapi merupakan bagian dari proses belajar yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka. Di samping itu, guru mempersiapkan media dengan matang, termasuk melakukan uji coba terlebih dahulu untuk

meminimalisir kekacauan saat pelaksanaan. Kesiapan guru ini menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan penerapan media monopoli, karena tanpa persiapan yang baik, penggunaan media baru dapat mengganggu jalannya pembelajaran.

Secara keseluruhan, perencanaan media monopoli berangkat dari kebutuhan riil kelas, disesuaikan dengan kurikulum, serta mempertimbangkan karakteristik siswa kelas IV. Ini menunjukkan adanya kesadaran pedagogis yang kuat dari guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan relevan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah proses merealisasikan rencana ke dalam tindakan nyata secara terarah dan bertanggung jawab agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Menurut *Didi Saputra, S.H.* selaku wali kelas pelaksanaan sebagai berikut:

“Pelaksanaan pembelajaran SKI dengan media monopoli dilakukan secara terstruktur dan terintegrasi dalam alur pembelajaran. Guru mengawali pembelajaran dengan kegiatan pendahuluan seperti penyampaian tujuan, apersepsi, dan pengulangan materi, kemudian menjelaskan aturan permainan secara jelas agar siswa memahami bahwa monopoli berfungsi sebagai sarana belajar, bukan sekadar bermain. Selama permainan berlangsung, guru berperan aktif sebagai fasilitator dengan mengelola antusiasme siswa, mengawasi jalannya permainan, serta memberikan koreksi dan penguatan materi secara langsung. Dengan pelaksanaan tersebut, media monopoli mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memperkuat pemahaman materi SKI”.

Menurut kepala sekolah pelaksanaan pembelajaran dengan media monopoli dilakukan secara terstruktur dan tidak langsung mengajak siswa bermain. Pembelajaran tetap diawali dengan kegiatan

awal seperti penjelasan tujuan, apersepsi, serta pengulangan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Hal ini memastikan bahwa siswa memiliki pemahaman awal sebelum memasuki tahap permainan, sehingga monopoli berfungsi sebagai penguatan materi, bukan pengganti pembahasan inti.

Menurut pendapat guru menjelaskan aturan permainan secara rinci untuk menghindari kebingungan siswa. Penjelasan diberikan melalui arahan verbal maupun contoh praktik langsung. Ini sangat penting mengingat siswa kelas IV masih membutuhkan aturan yang jelas dan sederhana agar permainan berjalan terarah. Penjelasan aturan ini juga membantu menjaga suasana kelas tetap kondusif, karena tanpa pemahaman yang baik, permainan dapat mengganggu pembelajaran dan membuat fokus siswa teralihkan.

Menurut guru juga selama permainan berlangsung, guru berperan aktif dalam mengelola antusiasme siswa. Penggunaan media yang baru dan menarik membuat siswa menunjukkan semangat yang tinggi, bahkan cenderung berlebihan. Namun, kondisi ini justru menjadi indikator bahwa media monopoli berhasil meningkatkan motivasi belajar. Guru kemudian mengelola situasi dengan memberikan bimbingan, mengatur waktu, dan memastikan bahwa siswa tidak hanya fokus pada aspek permainan, tetapi juga pada isi materi yang terkandung dalam kartu dan tantangan monopoli.

Pelaksanaan pembelajaran yang terstruktur ini menunjukkan bahwa permainan monopoli tidak berdiri sendiri, tetapi diintegrasikan secara harmonis dalam alur pembelajaran yang telah dirancang. Dengan demikian, siswa dapat menikmati proses belajar sekaligus tetap memahami materi SKI yang dipelajari.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pendahuluan di mana guru membuka pelajaran seperti biasa, menyambut siswa, memimpin doa, dan melakukan apersepsi singkat untuk menghubungkan pelajaran SKI sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari hari ini. Setelah itu, guru segera memperkenalkan media yang akan digunakan, yaitu tentang Monopoli SKI, dengan menunjukkan papan permainan yang sudah dimodifikasi dan menjelaskan bahwa hari ini siswa akan belajar sejarah sambil bermain, sehingga memicu antusiasme mereka. Setelah orientasi media, guru membagi siswa kelas IV menjadi kelompok-kelompok kecil secara heterogen, biasanya terdiri dari empat hingga lima siswa, dan memastikan setiap kelompok memiliki satu set lengkap permainan.

Memasuki kegiatan inti, guru pertama-tama harus menjelaskan aturan permainan yang telah dimodifikasi. Penjelasan ini harus fokus pada aturan utama; bahwa tujuan permainan bukan hanya mengumpulkan uang mainan, tetapi menguasai properti yang mewakili pengetahuan SKI, yang hanya bisa dilakukan dengan menjawab Pertanyaan SKI dengan benar. Guru juga menjelaskan peran Kartu Peristiwa Islam yang membawa konsekuensi acak. Setelah aturan jelas,

guru memberikan aba-aba untuk memulai permainan, yang biasanya berlangsung sekitar 45 hingga 50 menit.

Selama permainan berlangsung, peran guru sangat krusial sebagai fasilitator dan pengendali. Guru tidak boleh hanya duduk diam, tetapi harus aktif berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain, mengawasi jalannya permainan untuk memastikan kejujuran dan ketertiban. yang terpenting, setiap kali ada kelompok yang menjawab pertanyaan, guru harus memverifikasi jawaban tersebut. Jika jawaban salah, guru wajib memberikan koreksi dan penguatan materi secara langsung, menjadikan momen bermain sebagai momen belajar yang efektif. Guru juga menangani perselisihan kecil yang mungkin timbul.

Akhirnya, dalam kegiatan penutup, guru menghentikan permainan tepat waktu dan meminta setiap kelompok untuk menghitung total pencapaian mereka (Dirham Ilmu dan properti yang dikuasai) untuk menentukan pemenang. Setelah mengumumkan hasil, guru memimpin sesi refleksi, mengajak siswa berdiskusi tentang materi SKI yang paling sering mereka kuasai atau kesulitan, serta nilai-nilai moral yang dapat dipetik dari tokoh-tokoh yang ada di papan monopoli. Kegiatan ditutup dengan pemberian apresiasi kepada seluruh siswa atas partisipasi dan antusiasme mereka, dilanjutkan dengan merangkum materi dan memberikan tugas sebagai evaluasi akhir.

Kemudian ini juga disampaikan bapak *Didi Saputra, S.H.* selaku wali kelas IV yang mengemukakan bahwa:

“Anak-anak juga terlihat aktif, tertawa, dan saling membantu dalam permainan, sehingga suasana belajar menjadi lebih positif. Media ini juga membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat karena disajikan dalam bentuk permainan yang familiar. Kami juga menambahkan media monopoli tidak hanya meningkatkan semangat belajar, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama dan tanggung jawab. Siswa belajar mengikuti aturan dan menghargai teman, sambil tetap memperdalam ilmu tentang sejarah kebudayaan Islam”.⁶²

Dan Untuk Tingkat kesulitannya dapat ditandai pada kartu (misalnya dengan warna atau simbol bintang) dan dihubungkan dengan hadiah:

- a. Jawaban Benar (Mudah): Kelompok mendapat 20 point.
- b. Jawaban Benar (Sedang): Kelompok mendapat 40 point.
- c. Jawaban Benar (Sulit): Kelompok mendapat 60 point.

Dari hasil wawancara diatas yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan subjek penrlitian bahwa implementasi media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran SKI terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa kelas IV. Media monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton. Siswa menjadi lebih aktif, berani bertanya, dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Selain itu, permainan monopoli juga menanamkan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, kejujuran, dan sportivitas.

Peran guru dalam implementasi monopoli SKI adalah sebagai wasit, bankir, dan korektor di waktu yang bersamaan. Saat permainan

⁶² Wawancara dengan Didi Saputra, S.H [Wali Kelas IV MI Raudhatus Shibyan] Jum’at 10 Oktober 2025

berlangsung, peran guru yaitu mengendalikan suasana dan ritme kelas agar unsur bermain tidak menenggelamkan unsur belajar. Guru harus aktif berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain (berfungsi sebagai fasilitator) untuk mengobservasi jalannya permainan.

c. Evaluasi

Evaluasi adalah proses menilai dan mengukur hasil pelaksanaan suatu kegiatan untuk mengetahui tingkat keberhasilan, kelebihan, dan kekurangan dalam mencapai tujuan yang telah direncanakan. Menurut Ibu *Marhidayah, A,Md.* Selaku waka kurikulum Evaluasi sebagai berikut:

“Evaluasi penggunaan media monopoli dalam pembelajaran SKI mencakup aspek kognitif dan afektif. Guru menilai pemahaman siswa melalui tes tertulis serta mengamati motivasi, keaktifan, dan sikap siswa selama pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media monopoli mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan sosial siswa, ditandai dengan diskusi kelompok, kerja sama, serta antusiasme belajar yang tinggi. Untuk kendala berupa antusiasme berlebihan justru menjadi bahan refleksi untuk perbaikan pembelajaran selanjutnya dan menunjukkan efektivitas media monopoli dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa”.

Menurut kepala sekolah evaluasi terhadap penggunaan media monopoli tidak hanya terfokus pada aspek kognitif melalui tes tertulis, tetapi juga mencakup aspek afektif seperti motivasi, antusiasme, keaktifan, serta perubahan sikap siswa dalam proses pembelajaran. Evaluasi ini penting karena tujuan utama penggunaan media monopoli adalah meningkatkan motivasi belajar siswa, bukan sekadar capaian nilai akademik.

Menurut pendapat guru melakukan pengamatan langsung terhadap perilaku siswa selama kegiatan berlangsung untuk melihat apakah media tersebut benar-benar mampu meningkatkan partisipasi dan rasa ingin tahu siswa. Selain itu, hasil tes tertulis digunakan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi SKI meningkat setelah menggunakan media monopoli. Evaluasi ini menjadi landasan bagi guru untuk melakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya, baik dari segi pengaturan waktu, penyesuaian aturan permainan, maupun strategi pengelolaan kelas.

Kendala yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran terutama antusiasme siswa yang berlebihan-juga menjadi bagian dari evaluasi. Kendala ini sebenarnya menunjukkan bahwa media monopoli sangat menarik minat siswa, terutama karena media tersebut baru pertama kali digunakan di sekolah. Melalui pengelolaan kelas yang baik dan evaluasi yang tepat, guru dapat menjadikan antusiasme ini sebagai energi positif untuk meningkatkan hasil belajar.

Keseluruhan, evaluasi pembelajaran dengan media monopoli menggambarkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Hasil evaluasi juga memberi gambaran bahwa penggunaan media inovatif seperti monopoli dapat menjadi alternatif yang relevan dalam pembelajaran SKI, baik untuk meningkatkan pemahaman maupun minat belajar siswa.

Selain meningkatkan pemahaman, media monopoli juga berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih aktif dalam bertanya dan menjawab, serta lebih berani mengemukakan pendapat.

Cara siswa menjawab pertanyaan, (keterlibatan kognitif) Ketika mendarat di petak properti dan wajib mengambil Kartu Pertanyaan SKI, siswa menunjukkan aktivitas kognitif yang jelas. Anggota kelompok akan segera berdiskusi secara intens (berbisik atau berargumen pelan) untuk mencapai konsensus jawaban. Jika pertanyaan itu sulit, mereka akan membuka buku catatan atau modul secara cepat untuk mencari kata kunci (menunjukkan inisiatif belajar). Setelah yakin, satu anggota akan menyampaikan jawaban dengan lantang kepada guru untuk diverifikasi. Ketika jawaban mereka benar dan mendapatkan point, mereka akan bersorak gembira yang menambah suasana positif. Sebaliknya, jika salah, mereka akan tertawa kecil karena salah menebak, namun langsung mendengarkan koreksi dari guru.

Interaksi saat bekerja sama (aktivitas sosial), dalam kelompok, terjadi pembagian peran alami; ada yang bertugas melempar dadu dan memindahkan pion, ada yang bertugas menjadi bendahara (mengatur point), dan yang paling penting, ada yang menjadi pemikir utama yang berusaha menguasai pengetahuan SKI. Interaksi muncul saat mereka berbagi strategi tentang properti mana yang harus dibeli atau bagaimana cara 'menjebak' kelompok lain. Jika ada perselisihan kecil mengenai

jawaban atau aturan, mereka akan bernegosiasi dan meminta bantuan wasit (guru), menunjukkan komunikasi yang konstruktif.

Penerapan nilai sportivitas dan kejujuran (perilaku afektif), unsur sportivitas terlihat ketika kelompok yang menang tidak mengejek kelompok yang kalah, tetapi memberikan motivasi (misalnya, "Ayo giliran kalian pasti bisa!"). Nilai kejujuran (sifat *Siddiq* dari Nabi) sangat diuji di sini:

- a. Siswa harus jujur dalam menghitung perolehan Dirham Ilmu mereka.
- b. Siswa harus menerima keputusan guru sebagai wasit, meskipun jawaban mereka salah.
- c. Ketika Kartu Peristiwa Islam memberikan konsekuensi denda (misalnya, "Bayar denda karena lupa bersedekah"), siswa akan segera menyerahkan uang tanpa menyembunyikannya, menunjukkan kepatuhan terhadap aturan dan nilai yang diajarkan.

Pertanyaan ini sejalan dengan apa yang dinyatakan oleh waka Kurikulum MI Raudhatus Shibyan Ibu *Marhidayah, A,Md.* Ia menjelaskan bahwa:

“untuk media monopoli itu strategi pembelajaran yang sangat tepat diterapkan di jenjang MI karena menggabungkan unsur bermain dan belajar. Dengan metode ini, siswa lebih antusias mengikuti pelajaran SKI dan aktif menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan tokoh maupun peristiwa sejarah Islam. Ia menilai implementasi media monopoli tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep dan karakter siswa. Melalui permainan, siswa belajar jujur, sportif, dan saling menghargai. Kami

juga menekankan bahwa media sederhana seperti ini sebaiknya terus dikembangkan karena dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan menyenangkan”.⁶³

Media game monopoli adalah media pembelajaran yang digunakan dengan cara bermain, yang dapat merangsang keaktifan siswa, semangat belajar, serta dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik. Tedjasaputra dalam jurnal Rahayu & Soeprajitno berpendapat, prinsip-prinsip permainan adalah sebagai berikut:

- 1) di- mainkan 2 orang atau lebih,
- 2) mempunyai tujuan-tujuan tertentu,
- 3) ada pemenang dalam setiap permainan.

Maka hasil wawancara ini sesuai dengan pendapat para ahli mengenai Implementasi media pembelajaran monopoli yang di kemukakan *Piaget* berpendapat, anak-anak belajar dengan membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Melalui Media Monopoli, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga mengalami proses pembelajaran yang menyenangkan.

2. Upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Raudhatus Shibyan

Upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Raudhatus Shibyan adalah serangkaian tindakan atau strategi yang

⁶³ Wawancara dengan Marhidayah, A,Md [Waka Kurikulum MI Raudhatus Shibyan] Jum'at 10 Oktober 2025

dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan semangat, minat, dan keinginan siswa agar aktif dalam proses belajar. Upaya ini dapat berupa penggunaan media pembelajaran yang menarik, pemberian penghargaan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memberikan bimbingan dan dorongan positif kepada siswa.

Dalam sebuah wawancara mengenai bagaimana upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Raudhatus Shibyan? *Jonhili Napris, S.Pd. I.* Selaku kepala sekolah ia mengungkapkan pendapatnya tentang Upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

“upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV itu dilakukan dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Namun tidak semua siswa menunjukkan motivasi yang kuat. Ada beberapa siswa yang harus didorong terlebih dahulu agar mau aktif dalam pembelajaran. Untuk saat ini motivasi ekstrinsik masih lebih dominan, karena sebagian siswa masih membutuhkan rangsangan dari luar seperti reward dan pujian”.⁶⁴

Upaya peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV MI Raudhatus Shibyan melalui penggunaan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran SKI di kelas IV MI Raudhatus Shibyan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terdapat tiga unsur yaitu sebagai berikut:

a. Perencanaan

⁶⁴ Wawancara dengan Jonhili Napris, S.Pd. I [Kepala Sekolah MI Raudhatus Shibyan] Jum'at 10 Oktober 2025

Perencanaan adalah kegiatan merancang masa depan secara sadar dengan cara memperkirakan kebutuhan, peluang, dan tantangan yang akan dihadapi, lalu menentukan pilihan tindakan yang paling tepat untuk dilakukan. Menurut kepala sekolah *Jonhili Napris, S.Pd. I*. Perencanaan sebagai berikut:

“Perencanaan penggunaan media monopoli dalam pembelajaran SKI dilakukan untuk mengatasi rendahnya motivasi dan keaktifan siswa akibat dominannya metode ceramah. Guru merancang media monopoli dengan menyesuaikan konten permainan pada materi tokoh dan peristiwa sejarah Islam agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna. Perencanaan ini menunjukkan bahwa media monopoli digunakan sebagai strategi pedagogis untuk meningkatkan motivasi intrinsik serta mendorong keterlibatan kognitif dan sosial siswa”.

Perencanaan penggunaan media monopoli dilakukan untuk menjawab permasalahan rendahnya motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran SKI. Guru menyadari bahwa metode ceramah yang dominan selama ini menyebabkan siswa cepat bosan, kurang fokus, dan tidak memiliki minat terhadap materi. Oleh karena itu, guru merancang sebuah media pembelajaran berbasis permainan yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif.

Dalam tahap perencanaan, guru menyesuaikan konten permainan monopoli dengan materi SKI, khususnya tokoh dan peristiwa sejarah Islam yang relevan. Perencanaan ini didasarkan pada asumsi bahwa aktivitas permainan dapat membantu siswa menghubungkan konsep sejarah dengan pengalaman belajar

konkret. Selain itu, guru juga merancang permainan untuk mendorong aspek sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan sportivitas antarsiswa.

Perencanaan yang matang ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli bukan hanya sebagai variasi metode, tetapi sebuah strategi untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui pembelajaran yang kreatif, aktif, dan bermakna.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah proses mewujudkan keputusan dan rencana menjadi kegiatan nyata di lapangan, dengan melibatkan tindakan, koordinasi, dan tanggung jawab dari pihak-pihak yang terlibat. Menurut *Didi Saputra, S.H.* selaku wali kelas pelaksanaan sebagai berikut:

“Pelaksanaan pembelajaran SKI dengan media monopoli membawa perubahan positif dalam dinamika kelas, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, partisipasi, dan interaksi siswa. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif dalam bertanya, menjawab, dan berdiskusi, serta menunjukkan fokus belajar yang lebih baik. Selain meningkatkan keterlibatan kognitif, media monopoli juga menumbuhkan nilai sosial seperti kerja sama, toleransi, dan sportivitas. Hal ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu mengubah pembelajaran SKI menjadi lebih partisipatif dan dialogis”.

Pelaksanaan pembelajaran dengan media monopoli menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam dinamika kelas. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, di mana siswa tampak antusias, bersemangat, dan berinteraksi secara aktif. Siswa yang sebelumnya pasif kini lebih terlibat dalam kegiatan bertanya,

menjawab, dan berdiskusi selama permainan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa media monopoli berhasil membuka ruang partisipasi yang lebih besar bagi siswa.

Selain itu, penggunaan media permainan juga membuat siswa lebih fokus dan larut dalam proses pembelajaran. Salah satu indikasinya adalah pernyataan siswa yang merasa bahwa waktu belajar menjadi lebih cepat. Fenomena ini menandakan bahwa pembelajaran menggunakan monopoli mampu menarik perhatian siswa secara penuh sehingga kebosanan dapat diminimalisasi.

Interaksi antar siswa selama permainan juga menunjukkan adanya peningkatan nilai sosial, seperti kerjasama, toleransi, dan sportivitas. Unsur kompetisi dalam permainan tidak hanya meningkatkan keterlibatan kognitif, tetapi juga mendorong siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan memecahkan masalah bersama kelompoknya. Dengan demikian, pelaksanaan media monopoli memberikan dampak positif tidak hanya pada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa.

Pelaksanaan ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu mengubah pembelajaran SKI dari yang bersifat satu arah menjadi pembelajaran partisipatif dan dialogis.

c. Evaluasi

Evaluasi adalah proses menelaah, menimbang, dan menilai secara menyeluruh suatu kegiatan yang telah dilaksanakan untuk mengetahui kualitas proses dan hasilnya. Menurut Ibu *Marhidayah, A,Md.* Selaku waka kurikulum Evaluasi sebagai berikut:

“dengan evaluasi ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli itu berdampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa juga menunjukkan rasa senang terhadap pembelajaran, yang menjadi dasar tumbuhnya motivasi intrinsik serta meningkatkan fokus dan pemahaman materi. Selain itu, media monopoli mendorong perilaku belajar mandiri dan meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam mengingat tokoh serta peristiwa sejarah Islam melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual”.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media monopoli memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Indikator pertama adalah meningkatnya rasa senang siswa terhadap pembelajaran. Rasa senang ini sangat penting karena menjadi dasar terbentuknya motivasi intrinsik yang kuat. Ketika siswa menikmati proses belajar, mereka lebih mudah memahami materi, lebih fokus, dan tidak merasa terbebani selama kegiatan berlangsung.

Selain itu, siswa mulai menunjukkan perilaku belajar mandiri, seperti membaca materi sebelum pembelajaran dan mencari informasi tambahan terkait SKI di luar kelas. Perubahan perilaku ini menunjukkan bahwa media monopoli mampu memicu

rasa ingin tahu siswa, sehingga mendorong mereka untuk belajar bukan karena paksaan, melainkan karena kebutuhan internal.

Evaluasi juga menunjukkan peningkatan aspek kognitif, di mana siswa lebih mudah mengingat tokoh serta peristiwa sejarah Islam yang dipelajari melalui permainan. Hal ini terjadi karena aktivitas permainan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual.

Media monopoli mampu meningkatkan motivasi belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Secara intrinsik, siswa menjadi lebih ingin tahu dan tertarik terhadap materi SKI. Secara ekstrinsik, adanya sistem poin, bintang, dan kompetisi sehat mendorong siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar Sardiman serta teori perkembangan kognitif Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dan media yang menarik bagi siswa usia sekolah dasar.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang sangat menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, lebih tekun, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan belajar. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi rendah sering menunjukkan sikap pasif, kurang perhatian, bahkan enggan mengikuti pelajaran.

Salah satu cara yang efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa adalah melalui penerapan metode pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Guru perlu menghindari pembelajaran yang hanya berpusat pada ceramah karena dapat membuat siswa cepat bosan. Penggunaan metode diskusi, permainan edukatif, simulasi, serta pemanfaatan media pembelajaran seperti video atau alat peraga dapat membuat siswa merasa proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna. Ketika siswa merasa senang dalam belajar, secara tidak langsung motivasi mereka akan meningkat.

Selain itu, pemberian penghargaan atau apresiasi juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Apresiasi tidak harus selalu berupa hadiah, bisa dalam bentuk pujian, ucapan motivasi, atau pengakuan atas usaha siswa. Hal ini membuat siswa merasa dihargai atas usaha yang telah mereka lakukan, sehingga mendorong mereka untuk terus memperbaiki diri dan meningkatkan prestasi belajarnya.

Lingkungan belajar yang kondusif juga sangat memengaruhi motivasi siswa. Suasana kelas yang nyaman, aman, dan tidak menegangkan akan membuat siswa lebih fokus dan tidak merasa tertekan. Guru yang bersikap ramah dan suportif akan menciptakan hubungan emosional yang positif dengan siswa. Hubungan yang baik ini sangat berpengaruh terhadap semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini juga disampaikan oleh ibu *Marhidayah, A,Md.*

Selaku waka kurikulum mengungkapkan:

“peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV dilakukan dengan menerapkan pembelajaran aktif dan kontekstual sesuai Kurikulum Merdeka. Guru didorong untuk tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar. Sebelumnya, siswa itu cenderung pasif. Dari 28 siswa, biasanya hanya sekitar 5-6 siswa saja yang aktif bertanya atau menjawab. Sebagian besar siswa hanya diam, menunggu ditunjuk, dan ada yang malah menjawab spontan”.⁶⁵

Mendorong motivasi berarti upaya untuk membangkitkan, menguatkan, dan mempertahankan semangat seseorang agar mau melakukan suatu kegiatan dengan sungguh-sungguh dan berkelanjutan. Dalam konteks pendidikan, mendorong motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan memberikan rangsangan positif, baik dari luar maupun dari dalam diri siswa itu sendiri. Dorongan motivasi dari luar (ekstrinsik) dapat berupa pujian, penghargaan, atau dukungan dari guru dan orang tua. Sementara itu, motivasi dari dalam (intrinsik) muncul dari kesadaran siswa tentang pentingnya belajar bagi masa depan mereka.

Jika siswa terus didorong dengan cara yang positif, seperti diberi kepercayaan, kesempatan berkembang, dan lingkungan belajar yang nyaman, maka semangat belajar mereka akan meningkat. Dengan demikian, mendorong motivasi bukan hanya soal memberi perintah atau tekanan, tetapi lebih kepada memberikan dukungan yang membuat

⁶⁵ Wawancara dengan Marhidayah, A,Md [Waka Kurikulum MI Raudhatus Shibyan] Jum'at 10 Oktober 2025

siswa merasa mampu, dihargai, dan memiliki tujuan yang jelas dalam belajar. Kemudian hal ini juga disampaikan oleh bapak *Didi Saputra, S.H.* selaku wali kelas IV yang mengatakan bahwa:

“dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, guru berperan penting sebagai pembimbing sekaligus penggerak semangat di kelas. Beliau berusaha mengenali karakter setiap siswa agar dapat menyesuaikan metode pengajaran. Salah satu strategi yang dilakukan adalah dengan mengajak siswa belajar sambil bermain melalui media seperti monopoli SKI, kuis cepat, atau diskusi kelompok kecil. Dengan cara ini, siswa lebih antusias, berani bertanya, dan tidak cepat bosan selama proses belajar berlangsung”.⁶⁶

Dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, guru sering menghadapi berbagai hambatan yang cukup kompleks dan berlapis. Hambatan ini tidak hanya berasal dari dalam diri siswa, tetapi juga dari lingkungan keluarga, sekolah, serta pengaruh perkembangan teknologi dan sosial.

Rendahnya minat dan kesadaran belajar siswa menjadi salah satu kendala utama. Banyak siswa yang masih menganggap belajar sebagai suatu kewajiban yang terpaksa dilakukan, bukan sebagai kebutuhan untuk masa depan mereka. Akibatnya, mereka kurang antusias saat mengikuti pembelajaran, enggan bertanya, jarang mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, dan mudah kehilangan fokus selama proses belajar berlangsung.

Selain itu, faktor lingkungan keluarga juga sangat berpengaruh. Kurangnya perhatian dan dukungan orang tua terhadap kegiatan belajar

⁶⁶ Wawancara dengan Didi Saputra, S.H [Wali Kelas IV MI Raudhatus Shibyan] Jum'at 10 Oktober 2025

anak menyebabkan siswa merasa tidak memiliki motivasi tambahan dari rumah. Beberapa siswa bahkan harus menghadapi situasi keluarga yang kurang kondusif, seperti orang tua yang sibuk, tingkat pendidikan orang tua yang rendah, atau kondisi ekonomi yang terbatas, sehingga kebutuhan belajar mereka kurang terpenuhi secara maksimal.

Perbedaan karakteristik siswa juga menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Setiap siswa memiliki kemampuan, minat, gaya belajar, dan latar belakang yang berbeda-beda. Guru sering kesulitan menerapkan satu metode pembelajaran yang efektif untuk semua siswa. Jika metode yang digunakan tidak sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa, maka siswa cenderung merasa kesulitan memahami materi dan akhirnya kehilangan motivasi belajar.

Selain itu, keterbatasan fasilitas dan sarana prasarana di sekolah juga menjadi faktor yang memengaruhi. Kurangnya media pembelajaran yang memadai, lingkungan belajar yang kurang nyaman, serta minimnya akses terhadap sumber belajar modern membuat guru sulit menciptakan pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa secara optimal.

Dapat disimpulkan bahwa jika dibandingkan dengan teori di atas pendapat kepala sekolah, waka kurikulum, dan wali kelas terkait tentang upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV dilakukan melalui penerapan metode dan media pembelajaran yang menarik, penggunaan pendekatan personal, serta penciptaan suasana kelas yang positif.

Guru berperan aktif dalam merancang kegiatan belajar yang menyenangkan seperti permainan edukatif, diskusi kelompok, dan pemberian apresiasi terhadap prestasi siswa. Kepala sekolah dan waka kurikulum juga mendukung penuh inovasi guru dengan memberikan ruang kebebasan untuk berkreasi sesuai kebutuhan siswa. Upaya ini terbukti meningkatkan semangat belajar, keaktifan, dan rasa percaya diri siswa di kelas.

D. Pembahasan Penelitian

Implementasi media pembelajaran monopoli, sering di istilahkan sebagai Monopoli SKI, pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan sebuah inovasi pedagogis yang berfokus pada aktivasi pembelajaran. Secara umum, proses implementasi Monopoli SKI melibatkan tiga fase krusial: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam tahap perencanaan, guru melakukan adaptasi total terhadap papan permainan konvensional, mengganti properti kota menjadi istilah-istilah kunci dalam sejarah Islam, seperti nama tokoh, peristiwa penting, atau lokasi bersejarah yang relevan dengan materi kelas IV. Kartu kesempatan dan dana umum dimodifikasi menjadi kartu pertanyaan yang menguji pemahaman siswa tentang materi SKI.

Penerapan media ini dalam kegiatan inti pembelajaran menunjukkan keberhasilan dalam mengubah suasana kelas. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk memainkan permainan, di mana setiap giliran melibatkan tantangan akademik, misalnya menjawab pertanyaan

sejarah atau menjelaskan suatu konsep SKI untuk "membeli" properti. Strategi ini secara fundamental mengacu pada Teori Kognitif Jean Piaget dan Teori Konstruktivisme Sosial Lev Vygotsky. Pada level siswa kelas IV MI yang berada dalam tahap operasional konkret, penggunaan papan permainan fisik, kartu berfungsi sebagai stimulus konkret yang sangat penting untuk memfasilitasi pemahaman konsep sejarah yang abstrak. Permainan memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan objek belajar.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Aini yang dimana penelitian ini dilakukan pada tahun 2024. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru kepada peserta didik, melainkan dibangun secara aktif oleh peserta didik itu sendiri melalui pengalaman dan interaksi sosial.⁶⁷

Dengan demikian, implementasi media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran SKI dapat dipandang sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya untuk materi sejarah kebudayaan Islam yang membutuhkan pemahaman kronologis dan konseptual. Media ini tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan aspek afektif dan sosial siswa, seperti kerjasama, sportivitas, dan rasa percaya diri.

⁶⁷ Aini, M., & Lubis, R “Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Pekanbaru.Edukasi:Jurnal Ilmiah Pendidikan”, (2024) 16 (3), 512–522.

1. Implementasi media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran SKI materi sejarah kebudayaan islam kelas IV di MI Raudhatus Shibyan

Implementasi media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran SKI materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas IV di MI Raudhatus Shibyan adalah penerapan media permainan monopoli yang dimodifikasi dengan materi SKI agar pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa implementasi media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran SKI di kelas IV MI Raudhatus Shibyan terdapat 3 unsur yaitu sebagai berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan penggunaan media monopoli dalam pembelajaran SKI dilakukan sebagai respons langsung terhadap kondisi kelas yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa. Guru tidak serta-merta menerapkan permainan tersebut, tetapi terlebih dahulu melakukan analisis terhadap kebutuhan siswa serta situasi pembelajaran yang berlangsung. Ini menunjukkan bahwa perencanaan media dilakukan secara sadar dan berbasis masalah nyata yang dialami siswa, sehingga media yang digunakan bukan hanya variasi semata, tetapi benar-benar diarahkan untuk mengatasi rendahnya minat belajar.

Dalam proses perencanaan, guru menyesuaikan unsur permainan monopoli dengan materi SKI yang akan dipelajari. Hal ini memperlihatkan bahwa media monopoli didesain bukan sekadar sebagai permainan hiburan, melainkan sebagai alat pembelajaran yang memiliki tujuan akademik jelas dan tetap selaras dengan kompetensi dasar serta tuntutan kurikulum. Dengan demikian, permainan dalam media monopoli berfungsi sebagai strategi pedagogis yang membantu siswa memahami materi secara lebih menyenangkan namun tetap terarah.

Guru juga merencanakan penyampaian tujuan pembelajaran kepada siswa sebelum permainan dimulai. Langkah ini penting karena memastikan bahwa siswa tidak salah memahami bahwa permainan monopoli hanya untuk bersenang-senang, tetapi merupakan bagian dari proses belajar yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka. Di samping itu, guru mempersiapkan media dengan matang, termasuk melakukan uji coba terlebih dahulu untuk meminimalisir kekacauan saat pelaksanaan. Kesiapan guru ini menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan penerapan media monopoli, karena tanpa persiapan yang baik, penggunaan media baru dapat mengganggu jalannya pembelajaran.

Secara keseluruhan, perencanaan media monopoli berangkat dari kebutuhan riil kelas, disesuaikan dengan kurikulum, serta

mempertimbangkan karakteristik siswa kelas IV. Ini menunjukkan adanya kesadaran pedagogis yang kuat dari guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan relevan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dengan media monopoli dilakukan secara terstruktur dan tidak langsung mengajak siswa bermain. Pembelajaran tetap diawali dengan kegiatan awal seperti penjelasan tujuan, apersepsi, serta pengulangan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Hal ini memastikan bahwa siswa memiliki pemahaman awal sebelum memasuki tahap permainan, sehingga monopoli berfungsi sebagai penguatan materi, bukan pengganti pembahasan inti.

Guru kemudian menjelaskan aturan permainan secara rinci untuk menghindari kebingungan siswa. Penjelasan diberikan melalui arahan verbal maupun contoh praktik langsung. Ini sangat penting mengingat siswa kelas IV masih membutuhkan aturan yang jelas dan sederhana agar permainan berjalan terarah. Penjelasan aturan ini juga membantu menjaga suasana kelas tetap kondusif, karena tanpa pemahaman yang baik, permainan dapat mengganggu pembelajaran dan membuat fokus siswa teralihkan.

Selama permainan berlangsung, guru berperan aktif dalam mengelola antusiasme siswa. Penggunaan media yang baru dan menarik membuat siswa menunjukkan semangat yang tinggi,

bahkan cenderung berlebihan. Namun, kondisi ini justru menjadi indikator bahwa media monopoli berhasil meningkatkan motivasi belajar. Guru kemudian mengelola situasi dengan memberikan bimbingan, mengatur waktu, dan memastikan bahwa siswa tidak hanya fokus pada aspek permainan, tetapi juga pada isi materi yang terkandung dalam kartu dan tantangan monopoli.

Pelaksanaan pembelajaran yang terstruktur ini menunjukkan bahwa permainan monopoli tidak berdiri sendiri, tetapi diintegrasikan secara harmonis dalam alur pembelajaran yang telah dirancang. Dengan demikian, siswa dapat menikmati proses belajar sekaligus tetap memahami materi SKI yang dipelajari.

c. Evaluasi

Evaluasi terhadap penggunaan media monopoli tidak hanya terfokus pada aspek kognitif melalui tes tertulis, tetapi juga mencakup aspek afektif seperti motivasi, antusiasme, keaktifan, serta perubahan sikap siswa dalam proses pembelajaran. Evaluasi ini penting karena tujuan utama penggunaan media monopoli adalah meningkatkan motivasi belajar siswa, bukan sekadar capaian nilai akademik.

Guru melakukan pengamatan langsung terhadap perilaku siswa selama kegiatan berlangsung untuk melihat apakah media tersebut benar-benar mampu meningkatkan partisipasi dan rasa ingin tahu siswa. Selain itu, hasil tes tertulis digunakan untuk

mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi SKI meningkat setelah menggunakan media monopoli. Evaluasi ini menjadi landasan bagi guru untuk melakukan perbaikan pada pertemuan berikutnya, baik dari segi pengaturan waktu, penyesuaian aturan permainan, maupun strategi pengelolaan kelas.

Kendala yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran terutama antusiasme siswa yang berlebihan-juga menjadi bagian dari evaluasi. Kendala ini sebenarnya menunjukkan bahwa media monopoli sangat menarik minat siswa, terutama karena media tersebut baru pertama kali digunakan di sekolah. Melalui pengelolaan kelas yang baik dan evaluasi yang tepat, guru dapat menjadikan antusiasme ini sebagai energi positif untuk meningkatkan hasil belajar.

Secara keseluruhan, evaluasi pembelajaran dengan media monopoli menggambarkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa. Hasil evaluasi juga memberi gambaran bahwa penggunaan media inovatif seperti monopoli dapat menjadi alternatif yang relevan dalam pembelajaran SKI, baik untuk meningkatkan pemahaman maupun minat belajar siswa.

Dengan adanya unsur-unsur tersebut, siswa terdorong untuk lebih aktif belajar serta berpartisipasi, bekerjasama dengan teman kelompoknya, serta berlomba-lomba untuk menunjukkan kemampuan

mereka dalam menjawab pertanyaan. Hal ini memperkuat bahwa media monopoli tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk membangkitkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa dalam pembelajaran SKI. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan adanya kesesuaian antara fakta empiris di lapangan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman.

Peningkatan antusiasme, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung menjadi bukti bahwa penggunaan media monopoli dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif, khususnya untuk materi sejarah kebudayaan Islam yang membutuhkan pendekatan konkret, aktif, dan kontekstual.

Media monopoli memberikan dampak nyata terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa di kelas. Siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan berani menjawab pertanyaan yang muncul dalam permainan. Suasana kelas menjadi lebih hidup, di mana siswa belajar sambil bermain tanpa kehilangan fokus terhadap tujuan pembelajaran. Wali kelas juga menilai bahwa metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga membentuk karakter positif seperti saling menghargai, bekerja sama, serta menaati aturan permainan.

Implementasi media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran SKI di MI Raudhatus Shibyan terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini membuat pembelajaran

lebih menarik, bermakna, dan menyenangkan. Dukungan dari pihak sekolah, baik dari kepala sekolah maupun wakil kurikulum, juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini. “Menurut Jean Piaget, teori konstruktivisme belajar terjadi ketika siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Permainan monopoli memberikan pengalaman belajar yang konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep karena mereka terlibat aktif dalam proses belajar, bukan hanya menerima informasi secara pasif”. Dengan demikian, media monopoli dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran aktif yang relevan untuk diterapkan pada jenjang madrasah ibtidaiyah, khususnya dalam pembelajaran SKI.

2. Upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Raudhatus Shibyan

Upaya peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV MI Raudhatus Shibyan melalui penggunaan media pembelajaran monopoli menunjukkan hasil yang positif berdasarkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum tindakan dilakukan, sebagian besar siswa terlihat pasif dalam kegiatan belajar.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Aini yang dimana penelitian ini dilakukan pada tahun 2024. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru

kepada peserta didik, melainkan dibangun secara aktif oleh peserta didik itu sendiri melalui pengalaman dan interaksi sosial.⁶⁸

Dari total 28 siswa, hanya sekitar 6-8 siswa yang aktif menjawab atau mengajukan pertanyaan, sementara siswa lainnya cenderung diam, kurang memperhatikan, dan mudah terdistraksi ketika guru menjelaskan materi SKI menggunakan metode ceramah. Beberapa siswa bahkan terlihat mengobrol dengan teman sebangku dan kurang menunjukkan minat terhadap materi sejarah kebudayaan Islam. Adapun tiga unsur dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sebagai berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan penggunaan media monopoli dilakukan untuk menjawab permasalahan rendahnya motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran SKI. Guru menyadari bahwa metode ceramah yang dominan selama ini menyebabkan siswa cepat bosan, kurang fokus, dan tidak memiliki minat terhadap materi. Oleh karena itu, guru merancang sebuah media pembelajaran berbasis permainan yang mampu menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif.

Dalam tahap perencanaan, guru menyesuaikan konten permainan monopoli dengan materi SKI, khususnya tokoh dan peristiwa sejarah Islam yang relevan. Perencanaan ini didasarkan

⁶⁸ Astuti, R. "Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*", (2023) 5 (2), 112–120.

pada asumsi bahwa aktivitas permainan dapat membantu siswa menghubungkan konsep sejarah dengan pengalaman belajar konkret. Selain itu, guru juga merancang permainan untuk mendorong aspek sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan sportivitas antarsiswa.

Perencanaan yang matang ini menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli bukan hanya sebagai variasi metode, tetapi sebuah strategi untuk meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui pembelajaran yang kreatif, aktif, dan bermakna.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dengan media monopoli menunjukkan adanya perubahan signifikan dalam dinamika kelas. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, di mana siswa tampak antusias, bersemangat, dan berinteraksi secara aktif. Siswa yang sebelumnya pasif kini lebih terlibat dalam kegiatan bertanya, menjawab, dan berdiskusi selama permainan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa media monopoli berhasil membuka ruang partisipasi yang lebih besar bagi siswa.

Selain itu, penggunaan media permainan juga membuat siswa lebih fokus dan larut dalam proses pembelajaran. Salah satu indikasinya adalah pernyataan siswa yang merasa bahwa waktu belajar menjadi lebih cepat. Fenomena ini menandakan bahwa

pembelajaran menggunakan monopoli mampu menarik perhatian siswa secara penuh sehingga kebosanan dapat diminimalisasi.

Interaksi antar siswa selama permainan juga menunjukkan adanya peningkatan nilai sosial, seperti kerjasama, toleransi, dan sportivitas. Unsur kompetisi dalam permainan tidak hanya meningkatkan keterlibatan kognitif, tetapi juga mendorong siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan memecahkan masalah bersama kelompoknya. Dengan demikian, pelaksanaan media monopoli memberikan dampak positif tidak hanya pada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa.

Pelaksanaan ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu mengubah pembelajaran SKI dari yang bersifat satu arah menjadi pembelajaran partisipatif dan dialogis.

c. Evaluasi

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media monopoli memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Indikator pertama adalah meningkatnya rasa senang siswa terhadap pembelajaran. Rasa senang ini sangat penting karena menjadi dasar terbentuknya motivasi intrinsik yang kuat. Ketika siswa menikmati proses belajar, mereka lebih mudah memahami materi, lebih fokus, dan tidak merasa terbebani selama kegiatan berlangsung.

Selain itu, siswa mulai menunjukkan perilaku belajar mandiri, seperti membaca materi sebelum pembelajaran dan mencari informasi tambahan terkait SKI di luar kelas. Perubahan perilaku ini menunjukkan bahwa media monopoli mampu memicu rasa ingin tahu siswa, sehingga mendorong mereka untuk belajar bukan karena paksaan, melainkan karena kebutuhan internal.

Evaluasi juga menunjukkan peningkatan aspek kognitif, di mana siswa lebih mudah mengingat tokoh serta peristiwa sejarah Islam yang dipelajari melalui permainan. Hal ini terjadi karena aktivitas permainan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual.

Sardiman ada beberapa contoh dan cara untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah. Beberapa bentuk dan cara motivasi tersebut diantaranya:

- 1) memberi angka.
- 2) hadiah.
- 3) saingan atau kompetisi.
- 4) *ego-involvement*.
- 5) memberi ulangan.
- 6) mengetahui hasil.
- 7) pujian.
- 8) hukuman.
- 9) hasrat untuk belajar.

10) minat.

11) tujuan yang diakui.⁶⁹

Analisis terhadap temuan peneliti menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli mampu meningkatkan motivasi belajar siswa baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Secara intrinsik, siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi, yang terlihat dari banyaknya pertanyaan spontan terkait tokoh dan peristiwa sejarah Islam. Secara ekstrinsik, siswa terdorong untuk aktif karena adanya sistem poin, penghargaan bintang, dan kompetisi sehat antarkelompok. Unsur permainan menjadikan pembelajaran tidak terasa membosankan, melainkan menantang dan menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk terlibat aktif.

Temuan ini didukung oleh teori motivasi belajar Sardiman yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan media yang menarik, suasana belajar yang menyenangkan, pemberian tantangan, dan adanya penghargaan. Selain itu, menurut teori perkembangan kognitif Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung dan media konkret. Media monopoli memenuhi karakteristik tersebut karena memberikan pengalaman belajar yang nyata melalui aktivitas bermain sambil belajar, sehingga

⁶⁹ Sardiman, A.M. *“Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar”* Jakarta: RajaGrafindo Persada, (2018) h. 92–100.

mampu memperkuat motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI.

Dengan demikian, upaya peningkatan motivasi belajar melalui media monopoli di kelas IV MI Raudhatus Shibyan tidak hanya terbukti secara teoritis, tetapi juga didukung oleh temuan empiris berupa peningkatan aktivitas siswa, perubahan sikap belajar, serta meningkatnya suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Implementasi media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran SKI materi sejarah kebudayaan islam kelas IV di MI Raudhatus Shibyan

Implementasi media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas IV di MI Raudhatus Shibyan, dilaksanakan melalui tiga unsur yaitu:

- a. Perencanaan
- b. Pelaksanaan
- c. Evaluasi

Selain meningkatkan pemahaman, media monopoli juga berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih aktif dalam bertanya dan menjawab, serta lebih berani mengemukakan pendapat. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar Sardiman yang menekankan pentingnya media yang menarik, suasana belajar yang menyenangkan, serta adanya unsur tantangan dan penghargaan dalam pembelajaran.

2. Upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Raudhatus Shibyan

Upaya peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV MI Raudhatus Shibyan melalui penggunaan media pembelajaran monopoli pada pembelajaran SKI di kelas IV MI Raudhatus Shibyan terbukti efektif dalam

meningkatkan motivasi belajar siswa terdapat tiga unsur yaitu sebagai berikut:

- a. Perencanaan
- b. Pelaksanaan
- c. Evaluasi

Media monopoli mampu meningkatkan motivasi belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Secara intrinsik, siswa menjadi lebih ingin tahu dan tertarik terhadap materi SKI. Secara ekstrinsik, adanya sistem poin, bintang, dan kompetisi sehat mendorong siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar Sardiman serta teori perkembangan kognitif Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dan media yang menarik bagi siswa usia sekolah dasar.

B. Saran

1. Pihak madrasah untuk mengadakan pelatihan dan berbagai praktik baik antar guru guna memperkaya strategi peningkatan motivasi belajar.
2. Keterlibatan orang tua perlu diperkuat agar dukung terhadap semangat belajar siswa juga hadir dari lingkungan
3. Diharapkan peneliti berikutnya dapat melakukan penelitian yang serupa tetapi dengan cakupan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Muhammad Yusuf end Amalia Syurgawi and Muhammad Yusuf, 'Metode Dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam', *Maharot : Journal of Islamic Education*, 4.2 (2020), p. 175, doi:10.28944/maharot.v4i2.433.
- Alpian Yayan, et al., "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia," Jurnal Buana Pengabdian 1, no. 1 (2019).
- Presiden Republik Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi, 2003.
- Suhendrianto, 'Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar', *Universitas Islam Negeri Malang Maulana Malik Ibrahim Malang.*, 2017.
- Iqbal Zuwand Muhammad Iqbal end others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmatika Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Website Untuk Meningkatkan Minat Dan Kemandirian Belajar Siswa', *Journal of Classroom Action Research*, 5.4 (2022) <<http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>.
- Riyana Cepi, 'Komputer Dan Media Pendidikan Di Sekolah Dasar', *Wacana Prima*, 2012.
- Anwar Faisal Anwar dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran: Telaah Perspektif pada Era Society 5.0", (Makassar: CV. Tohar Media, 2022).
- Hasan Muhammad and others, "Media Pembelajaran", *Tahta Media Group*, 2021.
- M. Sobry Sutikno dan Pupuh Fathurrohman dan, *Strategi Belajar...*, hlm 65.

Kemendikbudristek, "*Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024*", 2024.

Ralph Adolph, "*Media Pembelajaran*", 2016.

J. M. Keller, "*Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*". New York: Springer, 2021.

Costarica Helena, "*Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Materi Struktur Bumi di MTS Yasmi Duri*", *Skripsi Sarjana Pendidikan*, UIN Suska Riau, 2022. <[http://repository.uin-suska.ac.id/58363/2/Skripsi Helena Costarica.Pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/58363/2/Skripsi%20Helena%20Costarica.Pdf)>.

Sya'fiatul Ummah Masfi, "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sd*", *Sustainability (Switzerland)*, 11.1 (2019), Pp. 1–14 <<Http://Scioteca.Caf.Com/Bitstream/Handle/123456789/1091/Re d2017>>

Muhammad Ihsan end Gazali Tawakal, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN Palopo', *Refleksi*, 13.1 (2024), pp. 125–34 <<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>>.

Suprpto Nuryati Anis, 'Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga Di Sma', *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 1, 2013, pp. 37–43 <<https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/view/2963>>.

Wardani Tri Pramesty, "*Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*", 2016.

Monopoli Permainan ([https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_\(permainan\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan)) diakses pada 16 Februari 2017).

Base Fish, "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap*

Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V Min 29 Kabupaten Bireuen Skripsi", 2507.February (2020).

Prodi Pendidikan Fisika, "*Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)*", 2017.

Suhendrianto, "*Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MIN Tegalasri Kec. Wlingi Kab. Blitar*"(2023).

Universitas Tadulako, "*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Game Monopoli Pada Pembelajaran Ips Di Kelas VI SDN*", 2022.

Mainan Anak: Manfaat Bermain Monopoli (<http://sayangianak.com/mainan-anak/manfaat-bermain-monopoli/> diakses pada 16 Februari 2017).

Yenny Salim dan Peter Salim, "*Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*" (Jakarta: Modern English, 1991).

Sardiman A.M, "*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*" (Jakarta : CV. Rajawali, 1990).

Darwis Dasopang Muhammad, "*Membangun Transformasi Sosial Siswa SMP*", 1 (2014).

Bhari Djamarah Syaiful, "*Psikologi Belajar*" (Jakarta : Rineka Cipta, 2002).

Fish, "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V Min 29 Kabupaten Bireuen Skripsi*" 101-105 (2024).

Zahwa Annadzira, Puja Lestari end Nur Amaliah, "*Pengaruh Teknologi Terhadap Motivasi Belajar Siswa*", 2, 2025.

Masni Harbeng, "*Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*", Dikdaya,

5.1 (2015).

Ii, A Kajian Pustaka, and Pengertian Belajar, "*Muhibbin Syah, Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*", (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2008) Hlm. 89 1', 2008.

Tadulako, "*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Game Monopoli Pada Pembelajaran IPS Di Kelas VI SDN*" 23-25 (2021).

De Decce dan Grawford. "*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*", 2012.

Padangsidimpuan, "*Belajar Dan Pembelajaran Aprida Pane Muhammad Darwis Dasopang*", 03.2 (2017).

Pengaruh Motivasi, Persepsi Kesadaran, and Kelas X I Sman Wangi-wangi, '*Jurnal Jendela Pendidikan*', 01 (2021).

Hery Kresnadi, Suparjan end Jerry Yudharsyah, '*Analisis Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya Pada Siswa Kelas V Masa Covid-19*', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10.6 (2021), pp. 18 <<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/47158/75676589524>>.

Evita Candra, Deka Setiawan, and Diana Ermawati, '*Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*', *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1.2 (2023), pp. 139–46, doi:10.57235/jleb.v1i2.1088.

Aslan & Suhari, "*Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*", Ed. CV. Razka Pustaka (2018).

Sultan Muhammad Syafiuddin, "*Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Aslan Institut Agama Islam*" 1.1 (2018).

Mochamad Afroni, "*Pendekatan Sejarah Dalam Studi Islam*" 1', 9 (2019).

M. Hanafi, "*Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MAN*" 23-25 (2020).

Syifa Khairunnisa, "*Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian Di Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 12 Jakarta)*", 2017.

Laman Jurnal and others, 'Jurnal Riset Dan Praktik Pendidikan Kimia Pengembangan Media Pembelajaran Termokimia Berbasis Material Lokal Untuk Membantu Pencapaian Ketuntasan Belajar Siswa Development of Thermochemical Learning Media Based on Local Materials to Help Students Achieve ', *Jurnal Riset Dan Praktik Pendidikan Kimia*, 11.1 (2023), pp. 110–17 <<https://ejournal.upi.edu/index.php/JRPPK/index>>.

Amri, Moch Zacky. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Ski Materi Sejarah Daulah Usmani Kelas XI Di MAN 2 Bojonegoro*". Diss. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2024.

Pandawangi.S, 'Metodologi Penelitian', *Journal Information*, 4 (2021).

\Suci Marselina, 'Kesantunan Berbahasa Dalam Interaksi Pembelajaran Bahasa Indonesia Mahasiswa STIE Sakti Alam Kerinci', *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 3.1 (2023).

Sri Handayani and Dadang Rahman Munandar, "*Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Kelas VIII Pada Materi Aljabar*", *Jurnal Syntax Transformation*, 4.2 (2023), 183 91 <<https://doi.org/10.46799/jst.v4i2.689>>.

Spandley 'Bab 3 2', ISSN 2502-3632 (Online) ISSN 2356-0304 (Paper) *Jurnal Online Internasional & Nasional Vol. 7 No.1, Januari – Juni 2019 Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta*, 2019, pp.8 1689–99 <www.journal.uta45jakarta.ac.id>.

Ani Harini Asiani and Jonet Ariyanto Nugroho, "*Penerapan Model Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction (ARCS) Untuk*

Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pemasaran 1 Smk Negeri 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017", Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Sebelas Maret, 3.1 (2017).

Nanda Saputra, "*Metodologi Penelitian Kuantitatif*". 19-22 (2022).

Udin Komar, *Kamus Istilah Skripsi dan Tesis* (Bandung: Angkasa, 2018), h.4-8.

Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*" (Bandung: Elfabeta, 2017), h.270- 273.

L

A

M

P

I

R

A

N



WAWANCARA DENGAN KEPALA SEKOLAH MI RAUDHATUS SHIBYAN



WAWANCARA DENGAN WAKA KURIKULUM MI RAUDHATUS SHIBYAN



WAWNCARA DENGAM WALI KELAS IV MI RAUDHATUS SHIBYAN



PROSES PEMBELAJARAN MEDIA MONOPOLI MI RAUDHATUS SHIBYAN

